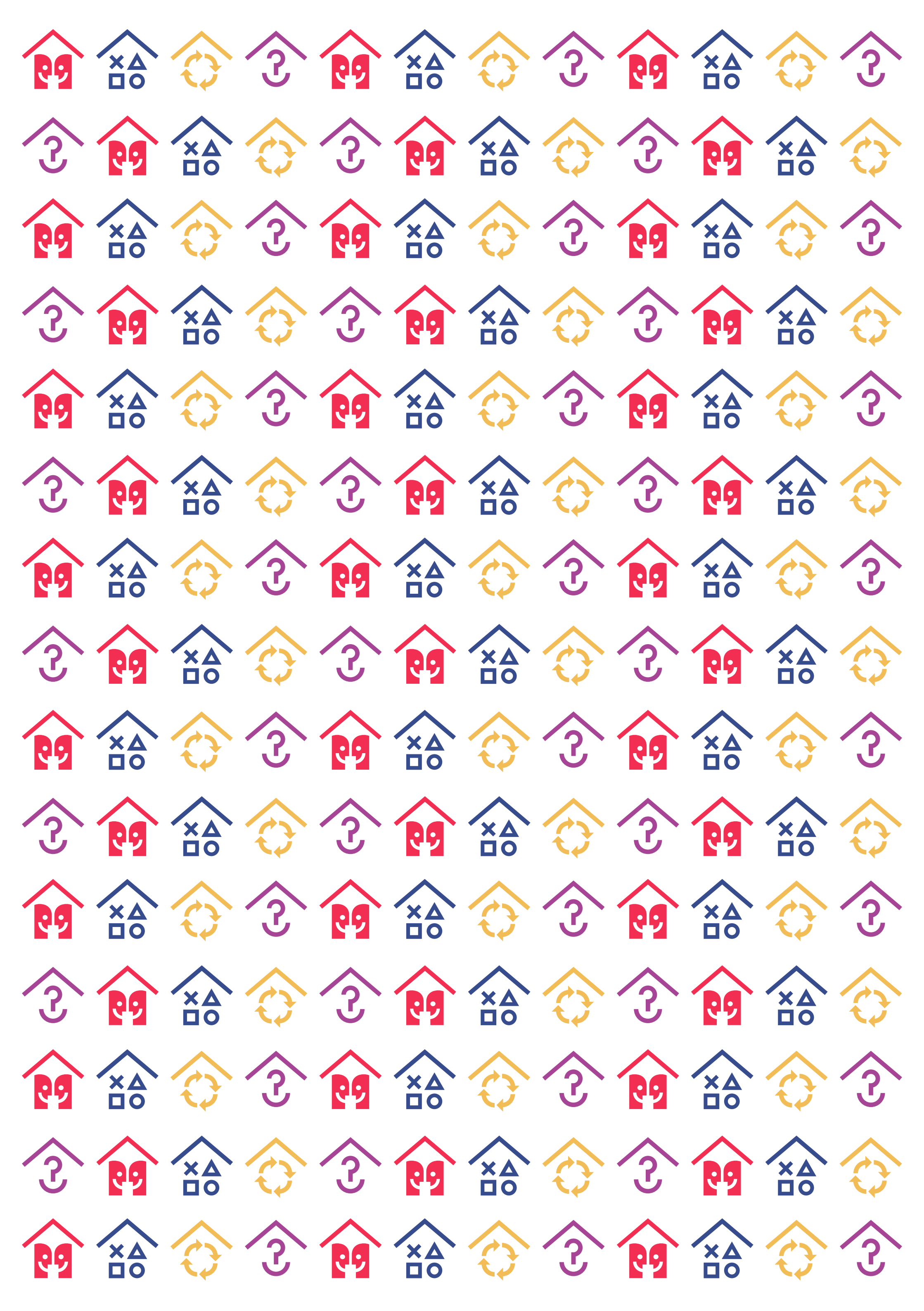
40'ZINE

Diario creativo de andar por casa:





40'ZINE



Créditos:

40'zine es una publicación del **Colectivo HUL** para la estructura **Autoedición y Cómic** del **IES Menéndez Pelayo** de Getafe, dentro del proyecto **PLANEA, red de Arte y Escuela** impulsado por la **Fundación Daniel y Nina Carasso** en colaboración con **Pedagogías Invisibles.**

Edición y textos: **Pedro Toro**
Diseño y maquetación: **Jabi Medina**
Revisión y correcciones: **Elisabeth Falomir**

Coordinación Pedagogías Invisibles:
Eva Morales, Clara Megías, Andrea de Pascual y Carmen Oviedo
Coordinación IES Menéndez Pelayo:
Alicia Bernardos – Departamento de orientación

Una publicación de:



Para:



Un proyecto desarrollado por:













Con el impulso de:



www.redplanea.org

40'ZINE

Diario creativo de andar por casa:

¿Qué es esto?

El pasado 9 de marzo de 2020, lunes, la Comunidad de Madrid anunciaba la «suspensión de la actividad docente presencial en todos los niveles educativos: universidades, bachillerato, educación secundaria, educación primaria e infantil, guarderías y formación profesional» a causa de la crisis desatada por el COVID-19, conocido popularmente como «coronavirus».

Desde el miércoles 13 de marzo, todo el alumnado permanecería en sus casas, continuando las clases de manera telemática en la medida de lo posible. El domingo 15 de marzo de 2020, el gobierno declaraba el estado de alarma, extendiendo ese confinamiento a la población general en todo el país.

La consigna estaba clara: para vencer al virus, había que quedarse en casa.

Una palabra que se originó en la Venecia del siglo XIV durante otra pandemia, la peste negra, se volvía terriblemente cotidiana: **«cuarentena»**.

Un escenario completamente nuevo para todo el mundo: gente joven y adulta, estudiantes y profesorado, los cargos políticos que salen por la tele y las familias con las que convivimos. Desde este lugar completamente inesperado, proponemos humildemente una serie de entradas con las que llevar un registro de nuestro día a día, nuestro ánimo y lo que estamos haciendo durante este momento nunca antes vivido a través de la creatividad y la imaginación que nos brinda un espacio de libertad como es el *fanzine*.

El resultado será tu propia versión de este 40'zine (nosotros lo leemos /Cuarenzine/, un poco como *quarantine* en inglés, pero tú puedes bautizarlo como quieras). Una publicación personal y universal al mismo tiempo, íntima y colectiva, que te invitamos a conservar como recuerdo de estos días extraños pero que también puedes compartir con el mundo para animarnos y pensar en vidas, futuros y soluciones en común.

¿Cómo funciona?

Esta publicación está concebida tanto como una referencia para que puedas hacer cada propuesta por tu cuenta en un cuaderno u hojas sueltas –sin más necesidad que tener el PDF en la pantalla de referencia– como un fanzine autoimprimible en sí mismo, si dispones de impresora, papel y grapadora. Para ello hemos pensado en una edición en blanco y negro, maquetada para que puedas montarla de manera sencilla en casa y que puedas intervenir directamente.

Del mismo modo, hemos intentado que los ejercicios sean lo suficientemente abiertos como para que puedan «jugar» jóvenes estudiantes de diferentes edades, incluso gente adulta. Están ordenados por temas y agrupados en cuatro ejes: **HAB ⟶ Habitantes**, sobre nosotros y las personas y espacios donde convivimos; **CON ⟶ Contenido**, sobre las aficiones y materias con las que pasamos nuestro día a día; **COT ⟶ Cotidiano**, sobre nuestras nuevas rutinas; y **SEN ⟶ Sentimiento**, donde nos paramos a reflexionar sobre cómo nos está afectando todo lo sucedido.

Cada propuesta puede llevarte de 15 minutos a toda una jornada y está pensada para hacer una al día, como si fuese un pequeño gimnasio creativo donde entrenar nuestro cerebro. La rutina, eso sí, dependerá siempre de tu ritmo y apetencia.

Pensando en todos los casos y aptitudes, cada una de las dinámicas propuestas tiene una complejidad adaptable en tres niveles:

L&P: Lápiz y papel. No te pedimos más que papel suelto o un cuaderno y el utensilio de escritura y dibujo que mejor se adapte a tu gusto y necesidades. Es la más básica y para la que están pensados la mayor parte de los enunciados.

P&T: Pintura y tijeras. Si cuentas con tijeras, pegamento, colores y papeles o recortes de revistas, te invitamos a que vayas variando diferentes técnicas y estilos. Si además tienes afición por el dibujo y la ilustración te invitaremos a que juegues con el color y la composición planteándote tips y desafíos específicos para cada dinámica. Al finalizar, no solo tendrás un diario de estas semanas sino todo un libro de artista.

Este nivel también puede realizarse con herramientas digitales si dispones de ellas, realizando cada propuesta en tu tablet u ordenador, e imprimiendo y pegando el resultado después si quieres seguir manteniendo tu ejemplar en papel. Puedes utilizar tanto software de pago (como Procreate o las diversas herramientas de Adobe CC) como gratuito (Gimp) u online (collage.es)

N: Narrativa. Si te gusta crear tus propias historias te invitamos a que plantees todo el diario como una aventura por entregas. Cada uno de los 40 puntos suma algo de información y hace avanzar el relato.
Para ello te recomendamos que primero leas todos los temas e intentes esbozar una historia con ellos. Puede abarcar los 40 puntos o puedes ir creando pequeños cuentos breves, según te sugiera cada paso. Para facilitarte la tarea, hemos ordenado cada punto con cierta lógica para que encajen mejor los elementos clásicos de una narración.

Hemos utilizado una estructura de tres actos (introducción/nudo/desenlace) que ya has visto en muchas películas, cómics y libros, y te hemos indicado los puntos de giro que te llevarán de un acto al siguiente para que puedas identificarlos más fácilmente.

Según Emma Coats, guionista de Pixar, una estructura narrativa básica se podría resumir en:

Érase una una vez _. Cada día,__. Pero un día _.
A causa de esto, _. Y también _. Hasta que al final, _.

Si quieres saber más sobre cómo escribir tus propios guiones e historias, en internet hay multitud de recursos, tutoriales y manuales. Algunos de los autores de referencia de los profesionales son Christopher Vogler, Linda Seger, Blake Snyder o Ana Sanz-Magallón.

Al final de este viaje, no solo contarás con un diario artístico, sino que habrás convertido tu odisea personal en toda una leyenda digna de ser contada.

Como siempre, lo más importante es que sea un espacio de libertad individual. Te marcamos algunas guías pero no imponemos reglas.

Esto no son deberes que haya que seguir al pie de la letra.

Puedes escribir, puedes dibujar, puedes hacer collage, acuarela o lo que se te ocurra, puedes pegar cosas dentro, añadir, modificar y remezclarlo todo. Puedes hacer cómic en una página y un poema en la siguiente. Puedes hacerlo a escondidas o subirlo a tus redes sociales (si lo haces utiliza el -hashtag- **#40zine**). Puedes empezar con uno de los niveles e ir cambiando a medida que avances en el diario. Puedes alternar, empezar por el final o saltarte aquellos que no te apetezca hacer en el momento.

Este fanzine pretende ser una herramienta que te ayude a crear y a reflexionar. El resultado es importante, y seguro que si lo completas sentirás una gran satisfacción al final, pero más importante aún es el proceso y que disfrutes el camino.

Después de tanto tiempo en casa, te ofrecemos una pequeña ventana con la que mirar al mundo, tanto hacia dentro como hacia afuera.

Esperamos que lo disfrutes.



HAB ⟶ HABITANTES



CON ⟶ CONTENIDO



COT ⟶ COTIDIANO



SEN ⟶ SENTIMIENTO





RESUMEN DE MATERIAS ⟶

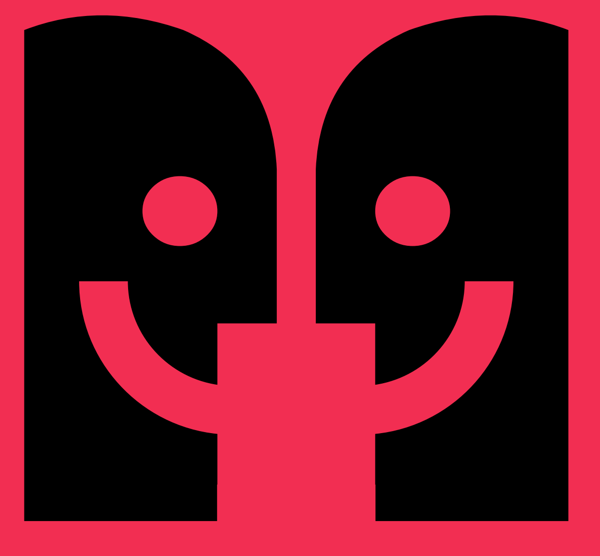
I^{L}	→	**Ilustración**	Dibuja, mancha, colorea.
C^{LL}	→	**Collage**	Recorta, remezcla, pega.
E&C	→	**Escritura y Creatividad**	Tus ideas en palabras.
Ć	→	**Cómic**	Historias a base de viñetas y bocadillos.
C^{i}	→	**Ciencia**	Observación y experimentación.
M^{s}	→	**Manualidades**	Constrúyelo con tus propias manos.
D̃	→	**Diseño**	Dale forma visual a tus ideas.
$D^{:}$	→	**Datos**	Info procesada: gráficas, listas y más.
C&L	→	**Caligrafía y Lettering**	El arte de dibujar palabras.
I°	→	**Investigación**	Pregunta, indaga, escribe.
$O^{:}$	→	**Oralidad**	Historias a viva voz.
Ṕ	→	**Poesía**	La belleza de la palabra.
T́	→	**Tecnología**	Hazte amigo de las máquinas.
M^{*}	→	**Música**	Baila, canta, escucha.
$V^{!}$	→	**Videojuegos**	¿Preparado, jugador uno?
J^{M}	→	**Juegos de mesa**	Y tiras porque te toca.
F^{*}	→	**Fotografía**	¡Di patata!
D	→	**Deporte**	Mover el lápiz también hace músculo.
M	→	**Moda**	Creatividad de fondo de armario.
C	→	**Cocina**	"¡Síganme para más recetas!"
$R^{?}$	→	**Reflexión**	Mirando dentro de ti.
$C^{:}$	→	**Comunicación**	Entendiéndonos con los demás.
ED	→	**Educación**	Enseñando a aprender.
EJ^{L}	→	**Ejercicios libres**	¡A tu aire!

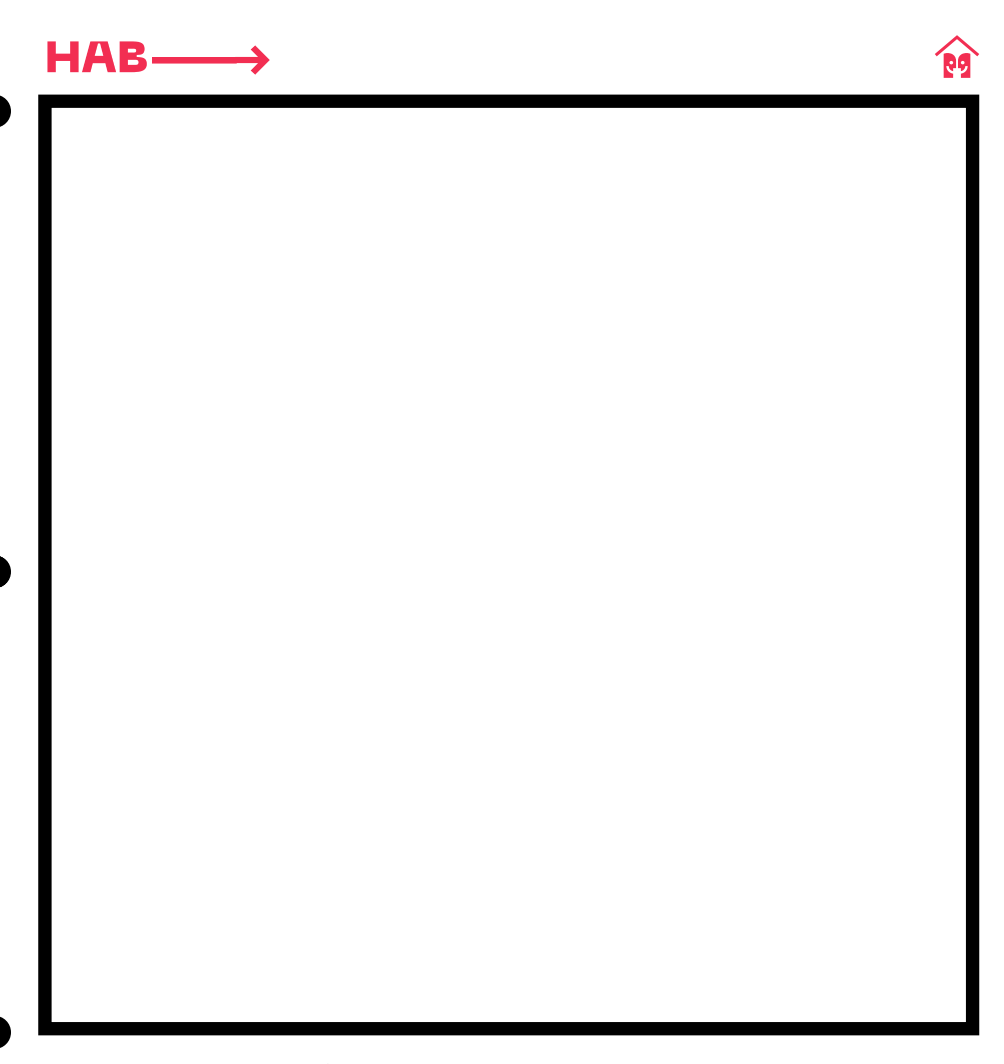
	HAB ⟶ HABITANTES	L&P:	P&T:	N:
1	TÚ	I^L	C^{LL}	E&C
2	Tu cuerpo	I^L	I^L	E&C
3	Tu familia	I^L	I^L	E&C
4	Animales	I^L	Ć	E&C
5	Plantas	I^L & C^i	M^s	E&C
6	Tu casa	D̃	I^L	E&C
7	Rincones de la casa	D:	I^L	E&C
8	El cuarto de baño	C&L	C&L	E&C
9	Las paredes	I°	I^L	E&C
10	Tu habitación	D̃	D̃, I^L	E&C
11	Habitantes imaginarios	D:	I^L	E&C
	CON ⟶ CONTENIDO	**L&P:**	**P&T:**	**N:**
12	Historia Oral	O:	I^L	E&C
13	Las conversaciones	O:	C&L	E&C
14	Las noticias	I°	C^{LL}	Ṕ
15	El móvil	T́	I^L	T́
16	Libros/ Cómics	I° & D̃	C^{LL}	E&C
17	Música	T́	M^*	E&C
18	Juegos	$V^!$	J^M	O:
19	Pelis / Series	O:	I^L	E&C
20	Historia familiar	O:	F^*, D̃	
	COT ⟶ COTIDIANO	**L&P:**	**P&T:**	**N:**
21	Las vecinas	Ć	D̃	D:
22	Los balcones	I°	M^*, M^s,	
23	Los amigos	I^L & Ć	I^L	E&C
24	El cole	D:	D̃	C:
25	Los deberes	ED	ED	E&C
26	El ejercicio	D	M	ED
27	Comida	C	F^*	ED
28	La ropa	M	M^s	D
29	Las precauciones	E&C	D̃, I^L, M	E&C
	SEN ⟶ SENTIMIENTO	**L&P:**	**P&T:**	**N:**
30	El medio ambiente	I°	I^L	E&C
31	El conflicto	$R^?$ & C:	I^L, Ć	E&C
32	El desahogo	$R^?$ & C:	M^s	I°
33	La añoranza	I°	I^L	E&C
34	Los demás	I°	I^L	E&C
35	Los cuidados	I° & $R^?$	D:	E&C
36	Lo común	D:	M, D̃	E&C
37	El centro	$R^?$	D̃	E&C
38	PASADO	EJ^L		
39	PRESENTE	EJ^L		
40	FUTURO	EJ^L		

HAB ⟶

HABITANTES

sobre nosotros y las personas y espacios donde convivimos



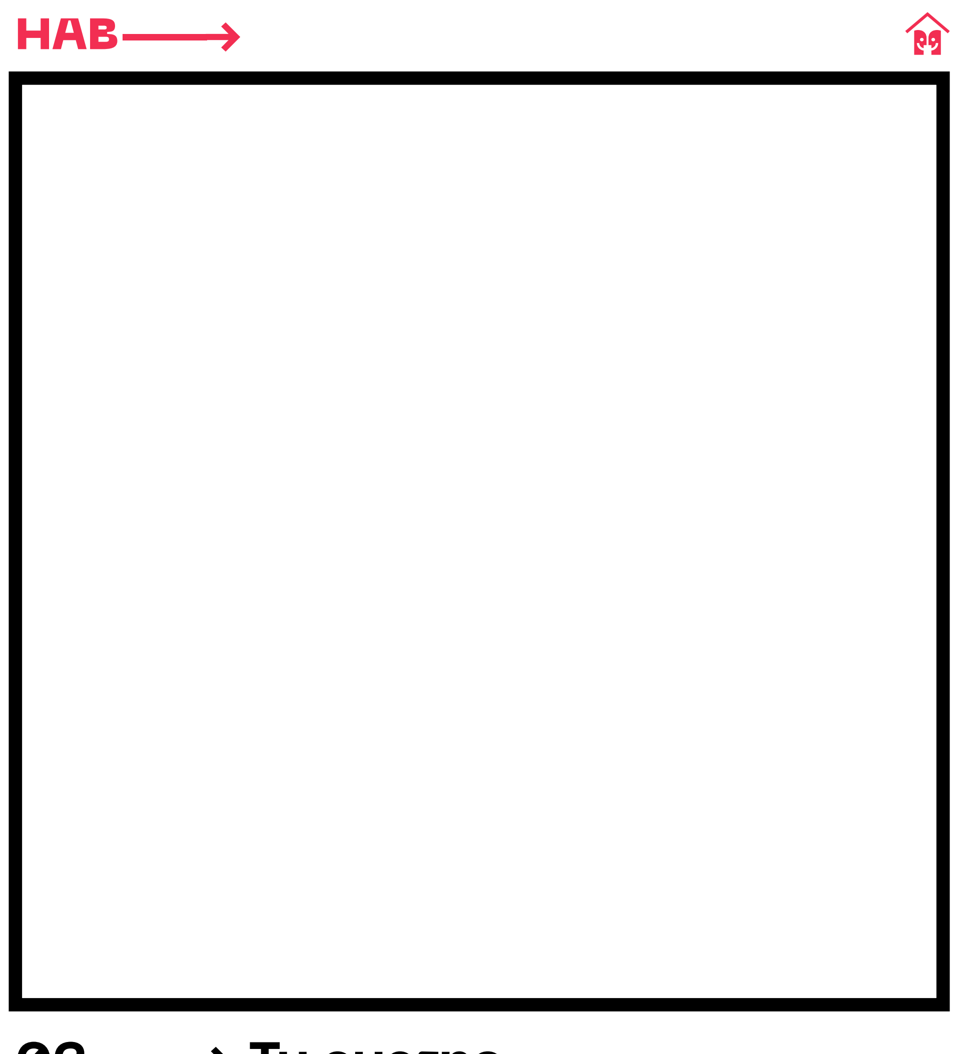


01 ⟶ Tú

L&P: Autorretrato de andar por casa. ¿Ha cambiado tu forma de vestir o estar en casa respecto a cuando salías a la calle? ¿Llevas usando el mismo pijama desde el primer día? Te invitamos a que te representes a través de un dibujo del «antes» y de «ahora» señalando con flechas las principales diferencias.

P&T: Utiliza una técnica distinta en cada uno de los autorretratos. Una idea divertida si tienes revistas a color, del corazón, semanales o similares a mano es buscar qué ojos, narices o pelos se parecen a los tuyos para hacer tu retrato a base de collage o utilizando cinta adhesiva.

N: Tú serás el personaje protagonista de la historia. Puedes inspirarte en tus propia personalidad o inventarte características nuevas para saber qué decisiones tomar y hacia dónde avanzará la historia.

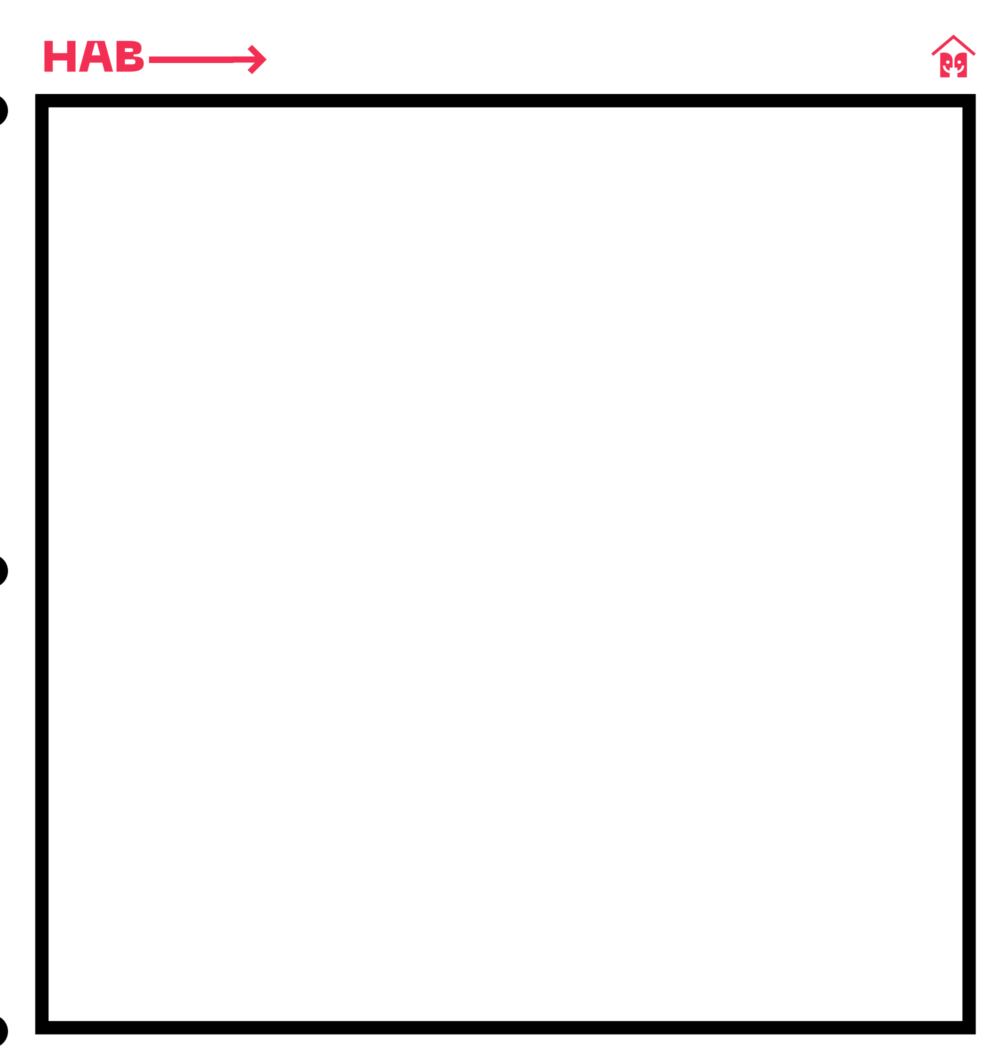


02 ⟶ Tu cuerpo

L&P: Dibuja una parte de tu cuerpo en 5 minutos, 50 segundos y 5 segundos respectivamente. Lo más sencillo es buscar las partes que tienes más a la vista, como las extremidades, aunque con la ayuda de un espejo o el móvil puedes llegar a zonas más recónditas y que seguramente no acostumbras a observar con detenimiento. La idea es dibujarte del natural, no valen fotos, ni hacer trampa con la duración de cada turno.

P&T: Utiliza un color diferente en cada turno, cruzando y superponiendo líneas.
También puedes apoyar esa parte del cuerpo sobre el papel y dibujar su silueta, dando lugar a composiciones inesperadas.

N: Utiliza esa parte del cuerpo como un elemento importante en la historia.

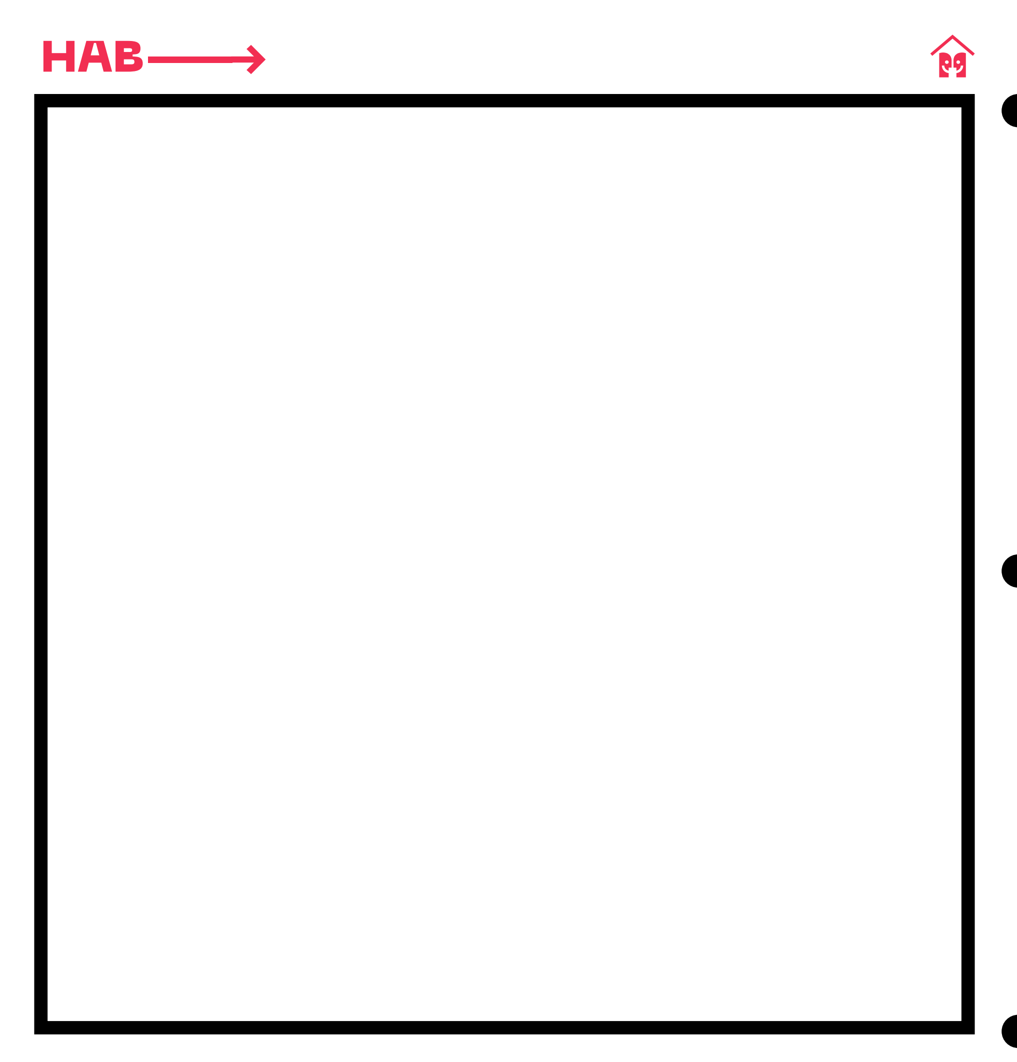


03 → Tu familia

L&P: Piensa en un objeto doméstico que relaciones con cada miembro de tu familia. Intenta hacer una caricatura de cada uno de ellos a partir de ese objeto.

P&T: Busca o haz fotos de esos objetos y prueba a dibujar encima, bien digitalmente o con témperas o rotuladores permanentes. La combinación de imagen real y dibujo creará una fusión mágica entre ambos mundos.

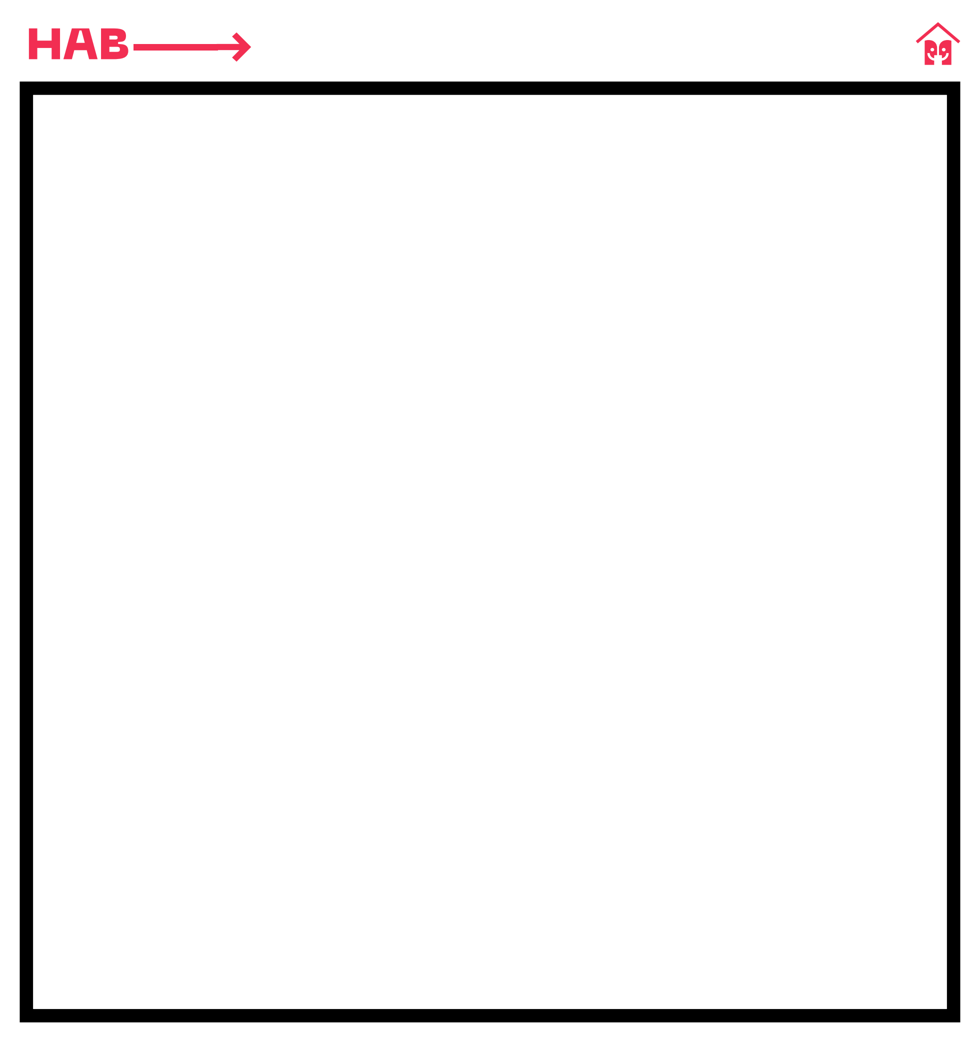
N: Piensa en añadir un elemento absurdo a tu historia: ¿un miembro de tu familia convertido en cafetera? También puedes añadir a los personajes características de los objetos: hervir cuando se enfada o tener el carácter dulce de un bote de cacao.



04 → Animales

L&P: ¿Sabías que durante este tiempo los pájaros han cambiado sus trinos al reducirse el ruido de las ciudades? De un modo u otro, los animales también están viviendo los efectos de esta situación. Elige alguno con el que convivas o tengas cerca y dibuja qué pensaría al respecto.

P&T: Muchas tiras cómicas están protagonizadas por animales y humanos: Garfield, Calvin y Hobbes, Macanudo... Investiga algunas de ellas en la red e intenta crear tus viñetas imitando su estilo y tipo de humor.

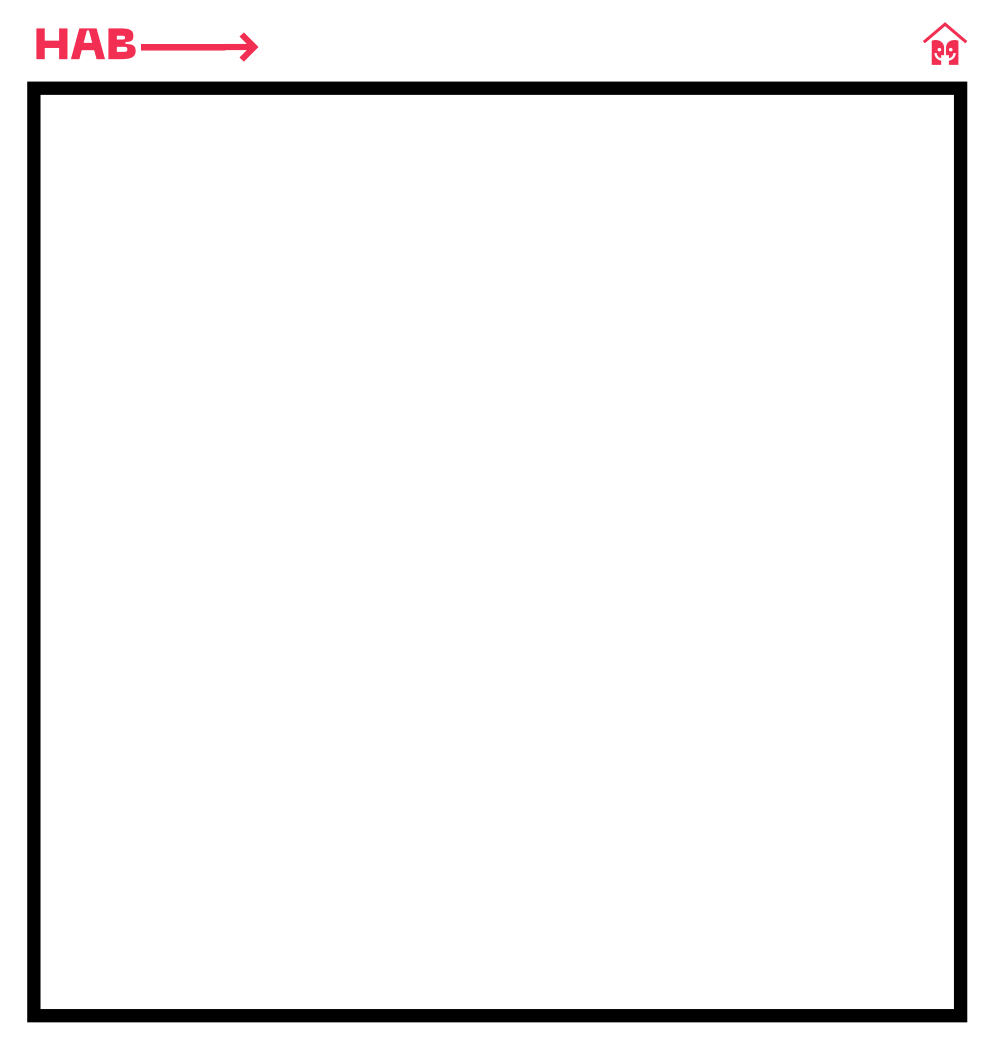


05 ⟶ Plantas

L&P: Ya sea alguna maceta que tengas en casa o un árbol que asome por tu ventana, las plantas son modelos estupendos, ya que se mueven poco. Como si fueses un botánico antiguo, dibuja del natural alguna de ellas, intentando que quede lo más realista posible. Investiga y anota su nombre científico y algunos datos relevantes sobre ella.

P&T: Si te resulta posible, toma una flor u hoja caída de la planta que hayas elegido, métela entre las páginas de un libro y ponle peso encima. Al cabo de 24h se habrá prensado y podrás incluirla en tu 40'zine. La mejor manera de conservarla es cubríendola de forro adhesivo para libros.

N: Incluye un frondoso escenario natural en tu historia y detente a describirlo. Piensa en qué vocabulario utilizar y el orden (de lo general a lo concreto o viceversa) para conseguir trasladar a tus lectores el mundo que te imaginas.

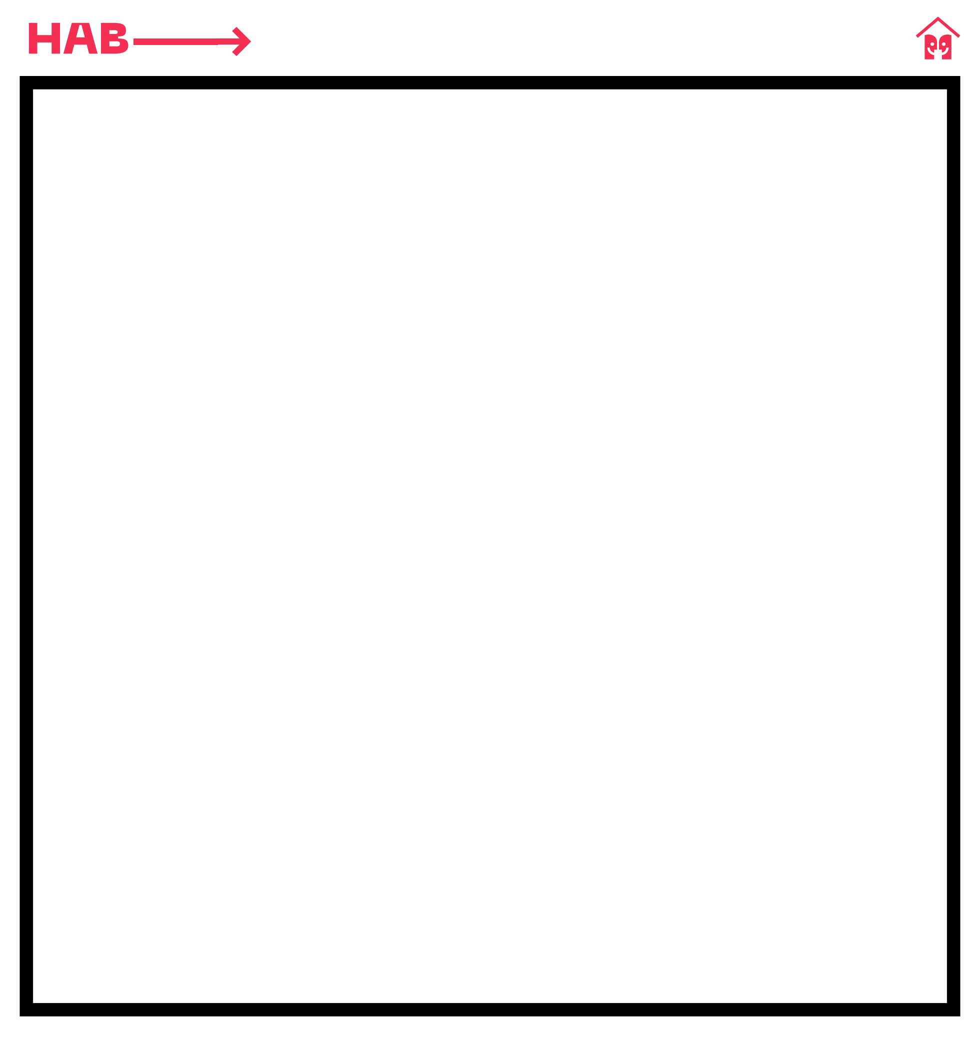


06 ⟶ Tu casa

L&P: ¿Alguna vez has visto tu casa desde arriba? Dibuja un plano de ella en el que detalles los lugares más importantes para ti.

P&T: Si quieres hacerlo más exactamente puedes intentar hacerlo a escala calculando cada paso como si fuese un metro. Puedes ayudarte de papel cuadriculado y pegarlo posteriormente en tu 40'zine.

N: ¿En qué espacios va a tener lugar tu historia? Piensa y define por lo menos tres, uno por cada acto.



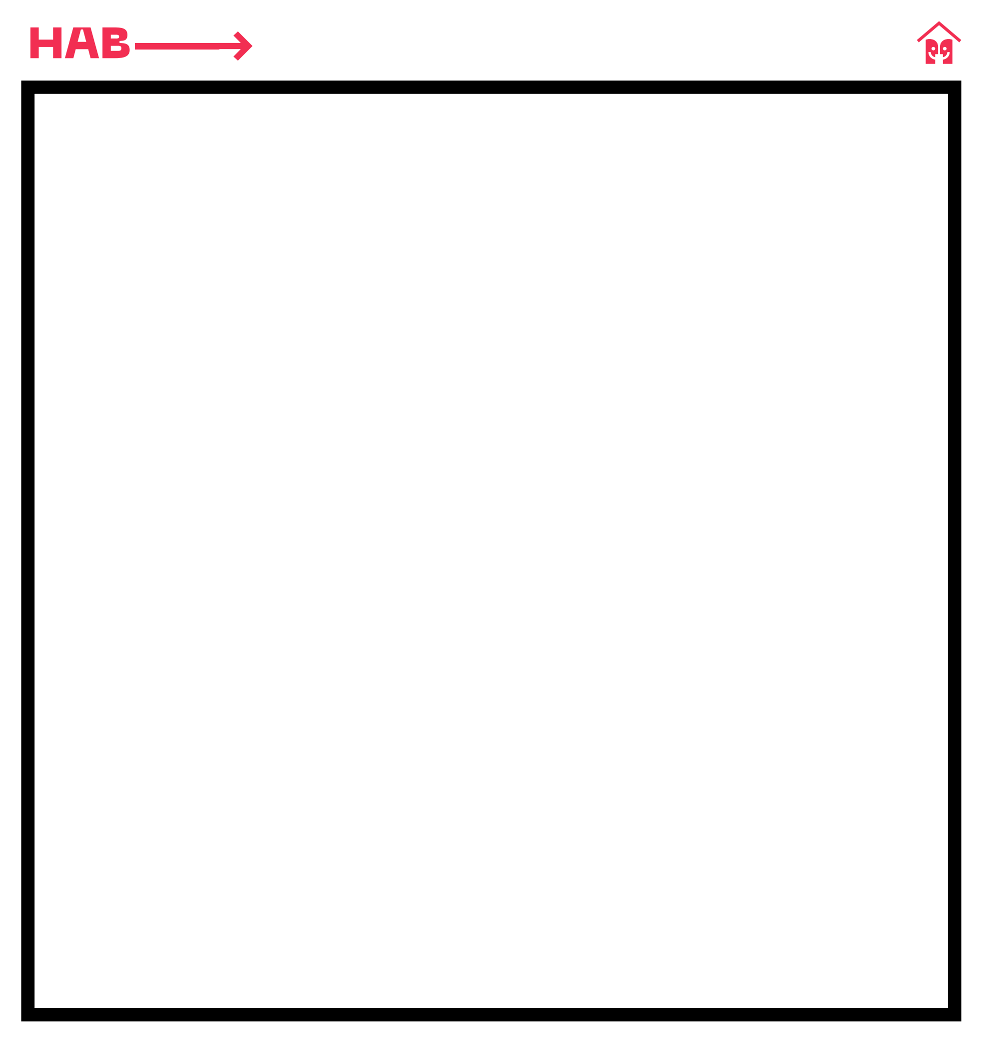
Diario creativo de andar por casa

07 → Cosas de casa

L&P: Inventario doméstico. Pasando tanto tiempo en casa podemos fijarnos en cosas en las que nunca habíamos reparado. ¿Serías capaz de encontrar un objeto o lugar por cada letra del abecedario? ¿O pensar en una lista del 1 al 9 según el número de objetos que tengas en casa? ¿O, pensando en el arcoíris, cuántas cosas de cada uno de los siete colores tienes en tu habitación? Utiliza estos ejemplos u otros que inventes para elaborar listas originales.

P&T: Prueba a buscar y cruzar las listas e ilustrar los resultados. Por ejemplo: 1 abrigo rojo, 2 botas naranjas, 3 calcetines amarillos (uno desparejado, por supuesto...)

N: Elige tres de los objetos de la lista e introdúcelos en la historia como objetivo, ayuda y obstáculo respectivamente.

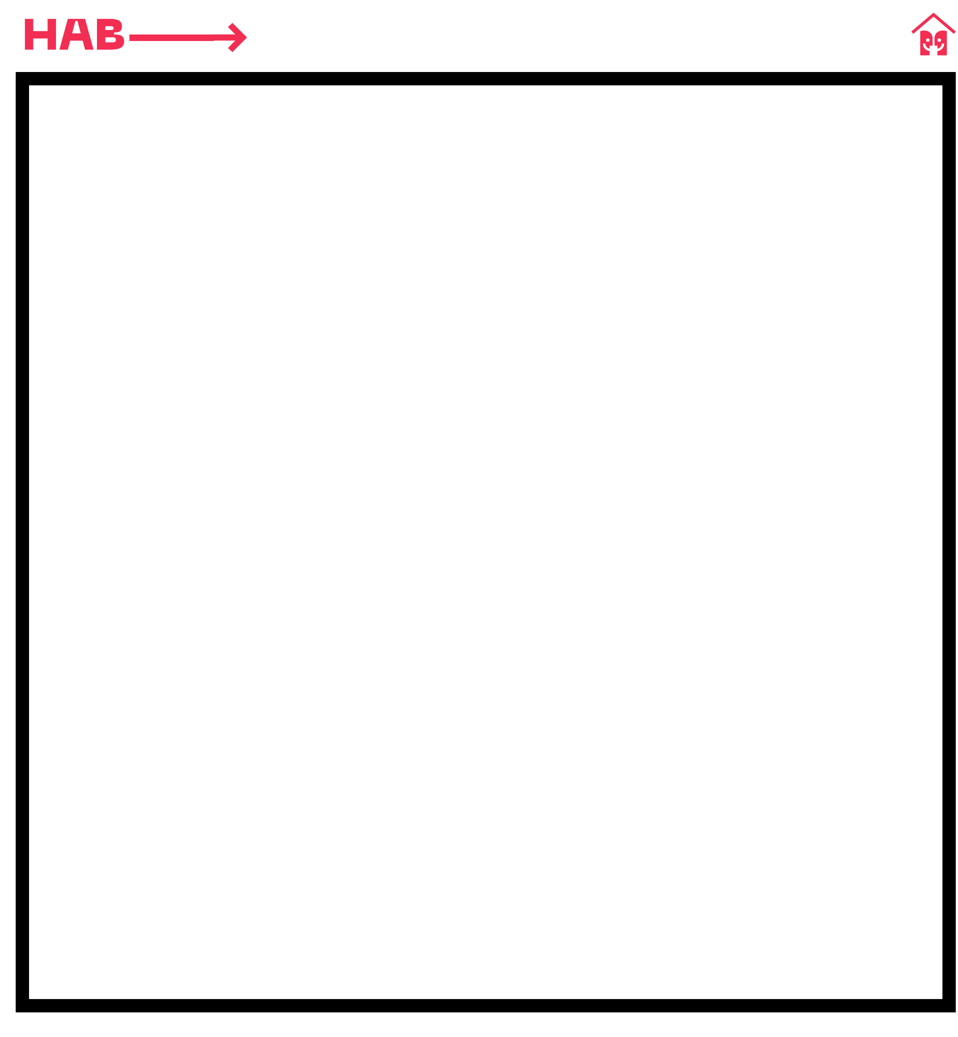


08 ⟶ El cuarto de baño

L&P: Llegas corriendo al servicio y está ocupado, algo más habitual que de costumbre estos días. Diviértete imaginando y dibujando qué ruidos salen del otro lado de la puerta en forma de onomatopeyas.

P&T: El dibujo de letras o lettering es un arte que vivió su apogeo en el siglo XX y que ha ganado relevancia en los últimos años. Investiga sobre esta técnica y, con la ayuda de algún tutorial, intenta dotar de más carácter y personalidad a alguna de tus onomatopeyas.

N: En el cine o la literatura apenas se cuenta cuando los personajes tienen que ir al baño, y eso que es algo que hacemos varias veces al día. Piensa en una situación en la que el personaje quiera hacer pis y algo se lo impida dentro tu historia. ¡Verás cómo aumenta la tensión!

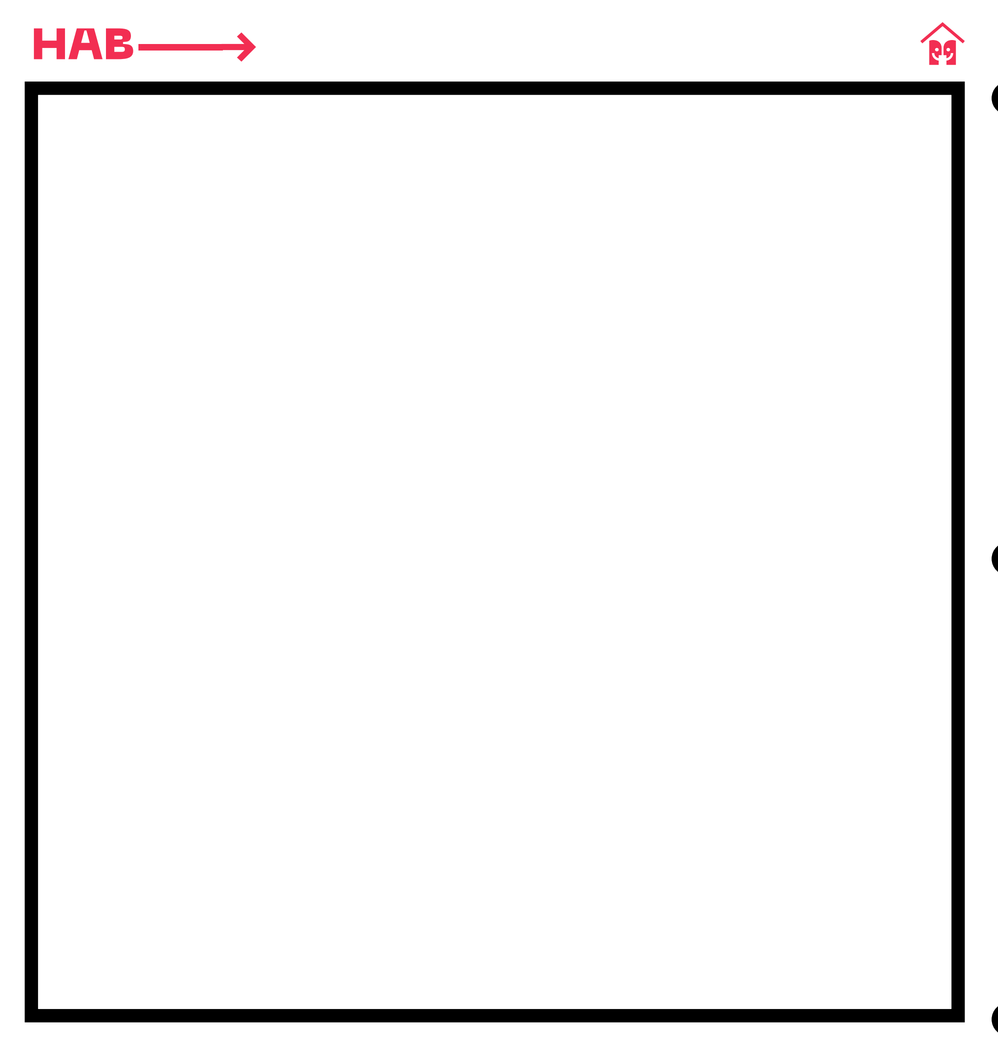


09 ⟶ Las paredes

L&P: Con todo el vecindario en el edificio, las paredes parecen más finas que nunca. ¿Qué sonidos se cuelan a través de tus paredes? ¿Música? ¿Conversaciones? ¿Eres capaz de identificar o imaginar algunas de ellas?

P&T: La pareidolia es el fenómeno perceptivo por el cual nuestro cerebro interpreta como caras o formas reconocibles figuras que realmente no lo son. Con un pincel y acuarela, genera manchas aleatorias e intenta atribuir a cada una algunas de las frases o sonidos que has descrito anteriormente según lo que te sugiera. A partir de esto, puedes imaginar cómo son esos vecinos o de qué objetos proceden esos ruidos.

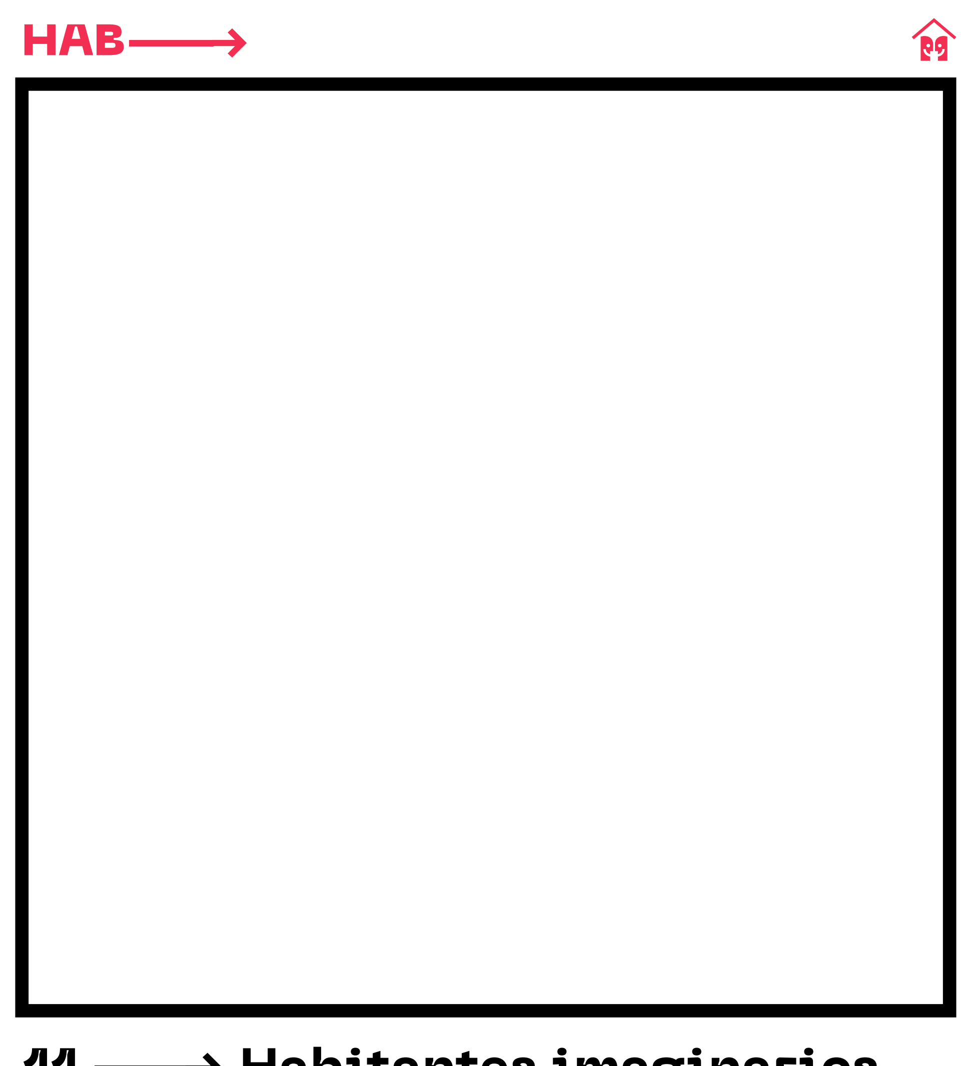
N: Las personas tenemos diferentes voces al hablar, aunque eso es difícil de replicar en la escritura. Sirviéndote de descripciones, vocabulario y diferentes tonos y registros, intenta definir cómo habla cada uno de los personajes de tu historia.



10 ⟶ Tu habitación

L&P: Seguro que tu habitación no estaba pensada para vivir una cuarentena en ella. ¿Cómo es? ¿La compartes con alguien? ¿Cómo te gustaría que fuese? Dibuja las «mejoras» que harías para adaptar tu espacio a esta nueva situación.

P&T: Realiza el ejercicio anterior utilizando dos colores para diferenciar lo real de lo imaginario. Puedes utilizar papel vegetal o transparente para superponer un plano sobre el otro.



11 ⟶ Habitantes imaginarios

L&P: Pasando tanto tiempo en casa seguro que te has fijado en algún lugar nuevo, quizá misterioso. ¿Quién podría vivir allí? Inventa un habitante imaginario y realiza una ficha de personaje con sus principales datos y aspecto.

P&T: Junta dos objetos al azar y utiliza la silueta resultante para dar forma a tu personaje. Al ser tridimensionales puedes girarlos e incluso iluminarlos con una lámpara o con la linterna del móvil para encontrar el ángulo y la iluminación que más te gusten. De este modo conseguirás diseños de personajes innovadores e inesperados.

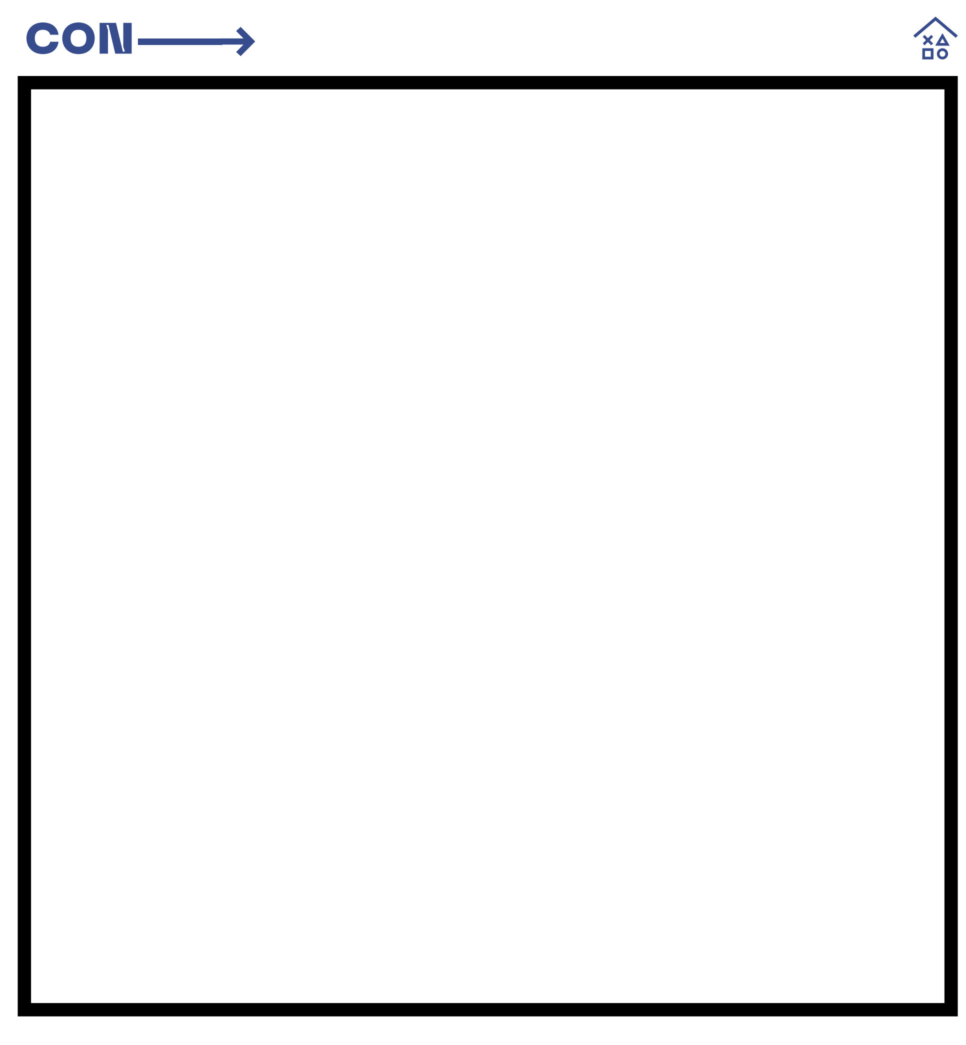
N: Punto de giro. Estás al final del primer acto de tu historia. Los personajes principales están presentados y sus objetivos fijados. En este punto suele haber un acontecimiento que pone patas arriba la historia y nos lanza al segundo acto. Pasamos del planteamiento de los elementos y nos metemos de lleno en el nudo de nuestra historia. Piensa cuál sería en tu caso y sigue adelante.

CON→

CONTENIDO

sobre las aficiones y materias que llenan nuestro día a día



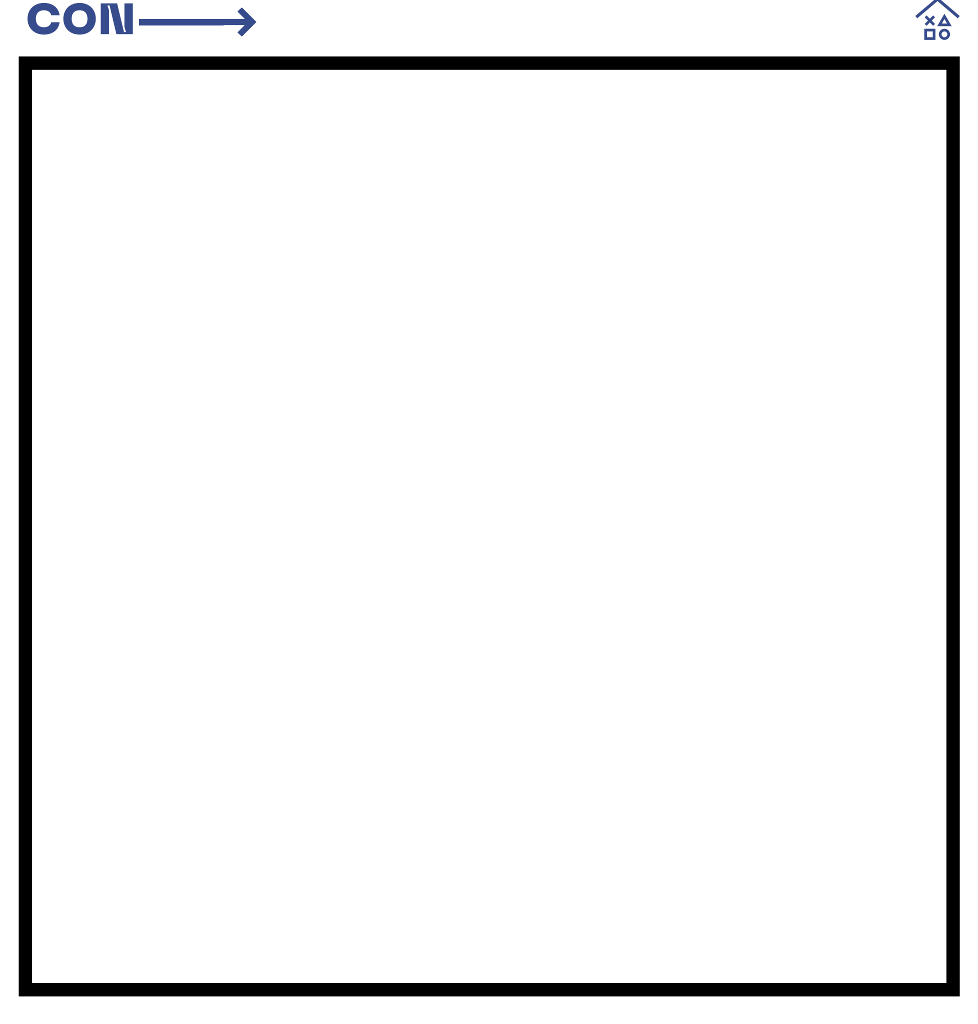


12 ⟶ Historias orales

L&P: Pide a diferentes personas de tu entorno que te cuenten una historia de viva voz. Puede ser un cuento clásico, su favorito de pequeños, alguna leyenda de su pueblo... Recrea sus elementos principales en forma de cuento ilustrado o cómic. Presta especial atención a cómo pasar del registro oral a uno escrito: puedes transcribirlo tal cual o pensar en darle una forma más literaria.

P&T: Intenta utilizar elementos plásticos para reflejar las diferentes voces de los narradores. Juega con diferentes líneas, manchas o colores para que cada historia tenga su personalidad visual.

N: Elige dos de las historias que te hayan contado y crea una tercera de tu invención combinando los elemento principales de ambas.

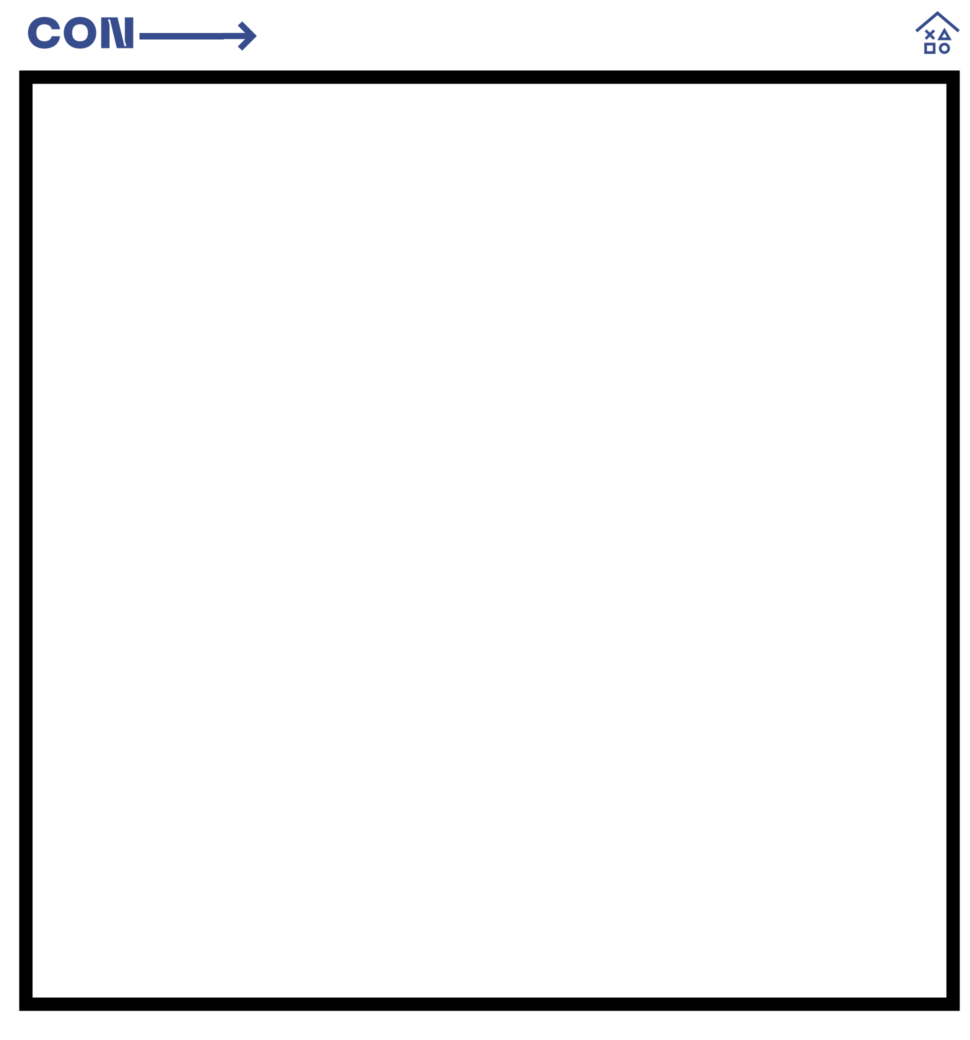


13 → Las conversaciones

L&P: ¿De qué habla la gente estos días? Apunta en una libreta a lo largo del día frases que te llamen la atención, ya sea de tu casa, que se cuelen de la calle o de algún medio de comunicación. Juega a combinarlas entre ellas como si fuese un diálogo entre personajes. El «diálogo de besugos» resultante rebosará humor absurdo.

P&T: La caligrafía es la prima fina del lettering. Elige alguna de tus frases favoritas y prueba a desarrollar la parte más estética del acto de escribir con la ayuda de guías y tutoriales online.

N: El diálogo es una de las partes fundamentales de cualquier historia. ¿De qué y cómo hablan los personajes de tu historia?

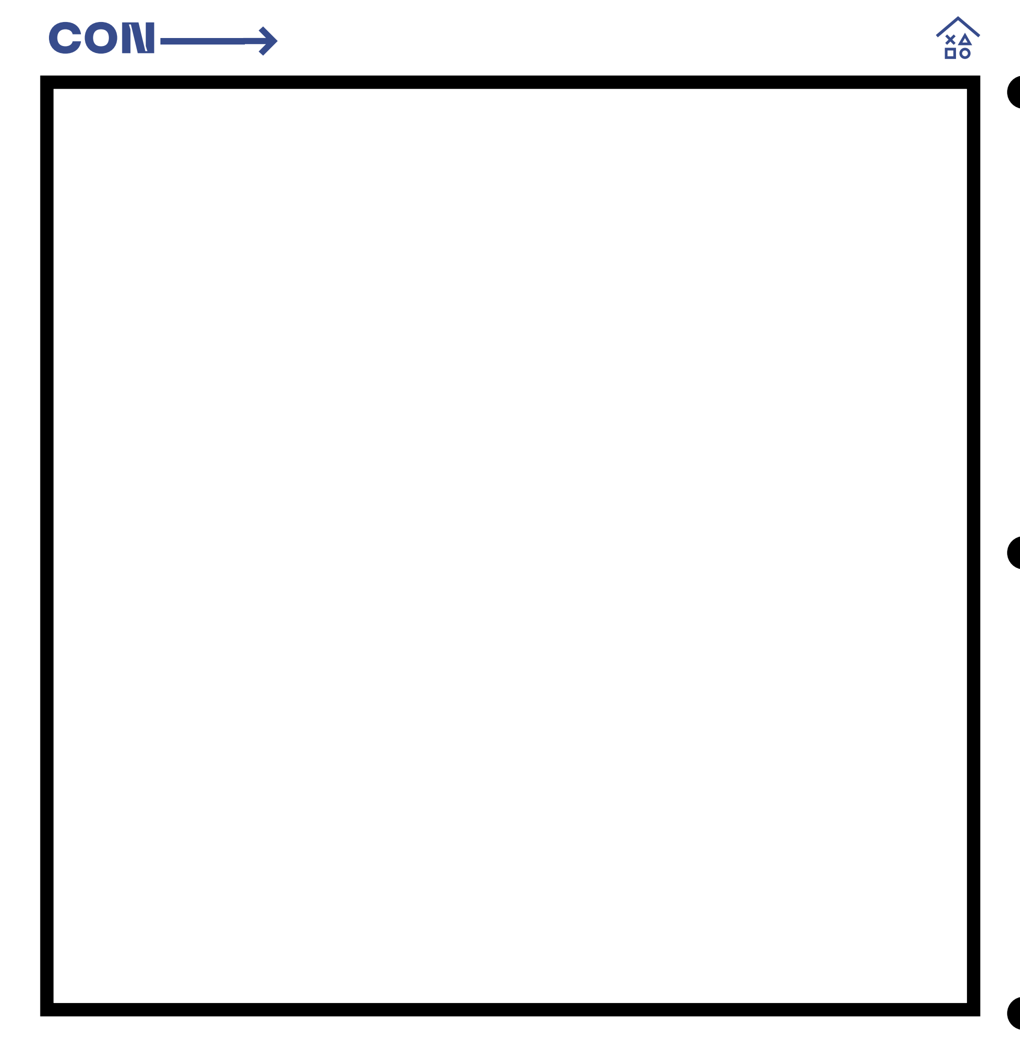


14 ⟶ Las noticias

L&P: Piensa en cómo se escriben las noticias con las que nos bombardean a diario. Prueba a convertir una noticia mala en una buena usando palabras similares pero cambiando el enfoque, el punto de vista y, si quieres, el medio de comunicación que la emite.

P&T: Imprime o recorta una noticia de un periódico. Recorta diferentes frases o palabras para crear una noticia nueva a modo de collage informativo.

N: Con la misma noticia vamos a generar un poema. Elige las palabras o frases más sugerentes para ti y tacha todo lo demás con un rotulador negro.

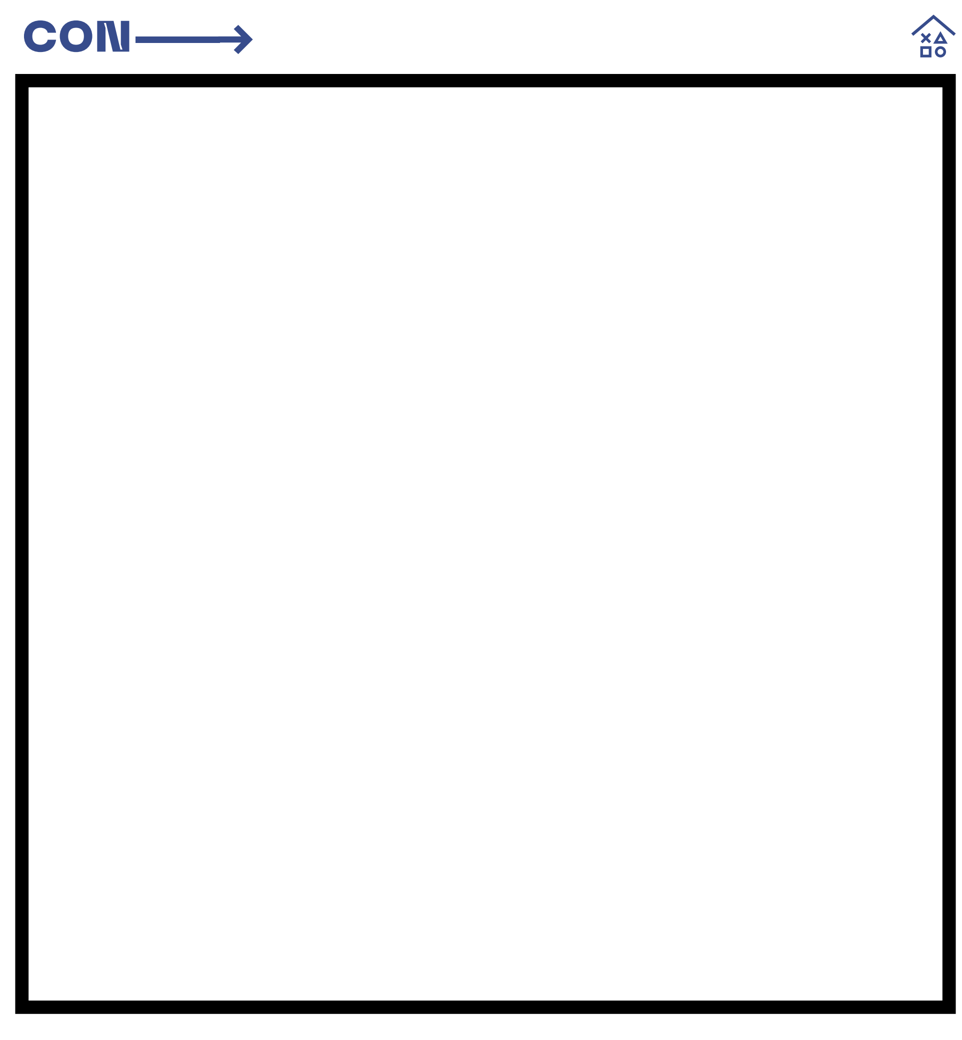


15 ⟶ El móvil

L&P: Quizá la tecnología sea lo que más estamos usando estos días, tanto para informarnos como para divertirnos o comunicarnos. Dibuja los emojis que más has utilizado recientemente.

P&T: Aunque ahora los gráficos son mucho más sofisticados, los primeros móviles eran mucho más limitados. Utiliza un papel cuadriculado para recrear algunos de esos emojis pintando cuadrados en forma de pixelart artesanal.

N: ¿Puedes reducir la sinopsis de tu historia a una serie de emojis como si fuese un jeroglífico? Prueba a hacerlo con series o películas famosas e intercambiarlos con tu familia y amigos a ver cuántas son capaces de adivinar.

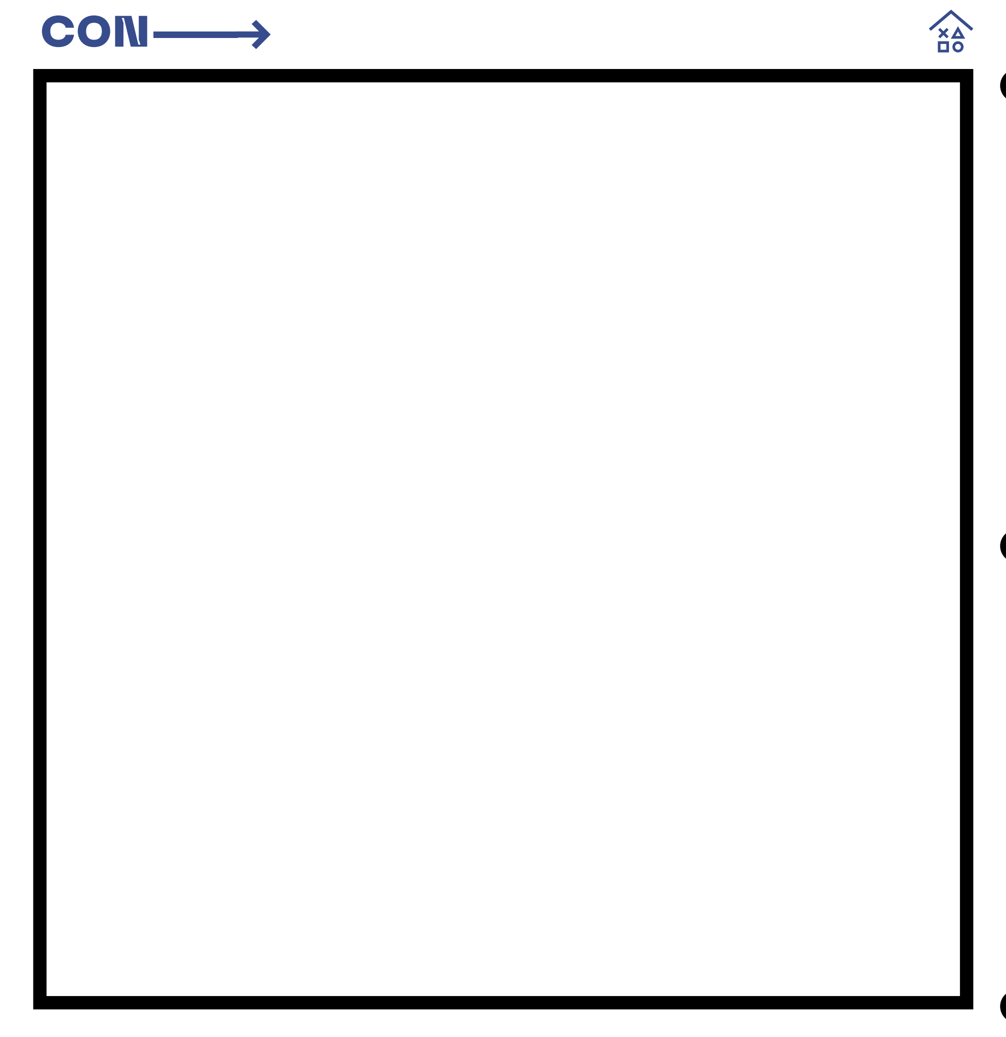


16 ⟶ Libros y cómics

L&P: Reseña algo que hayas leído estos días. Recuerda que además de contar los elementos principales de la historia para captar nuevos lectores, puedes incluir tu visión personal sobre lo que te ha parecido la obra. Para complementar el texto, puedes acompañarlo con la ilustración de una portada alternativa.

P&T: Reseña collage. Realiza la reseña utilizando los propios elementos del cómic o la novela, calcando o escaneando fragmentos y viñetas y jugando a cambiarles el texto o la composición.

N: En *La Historia Interminable*, el protagonista es un niño que lee un libro de fantasía del que termina formando parte. Incluir ficción dentro de otra ficción se denomina «metaficción». Piensa en cómo incluir alguna de esas obras que has leído dentro de tu historia de manera original.

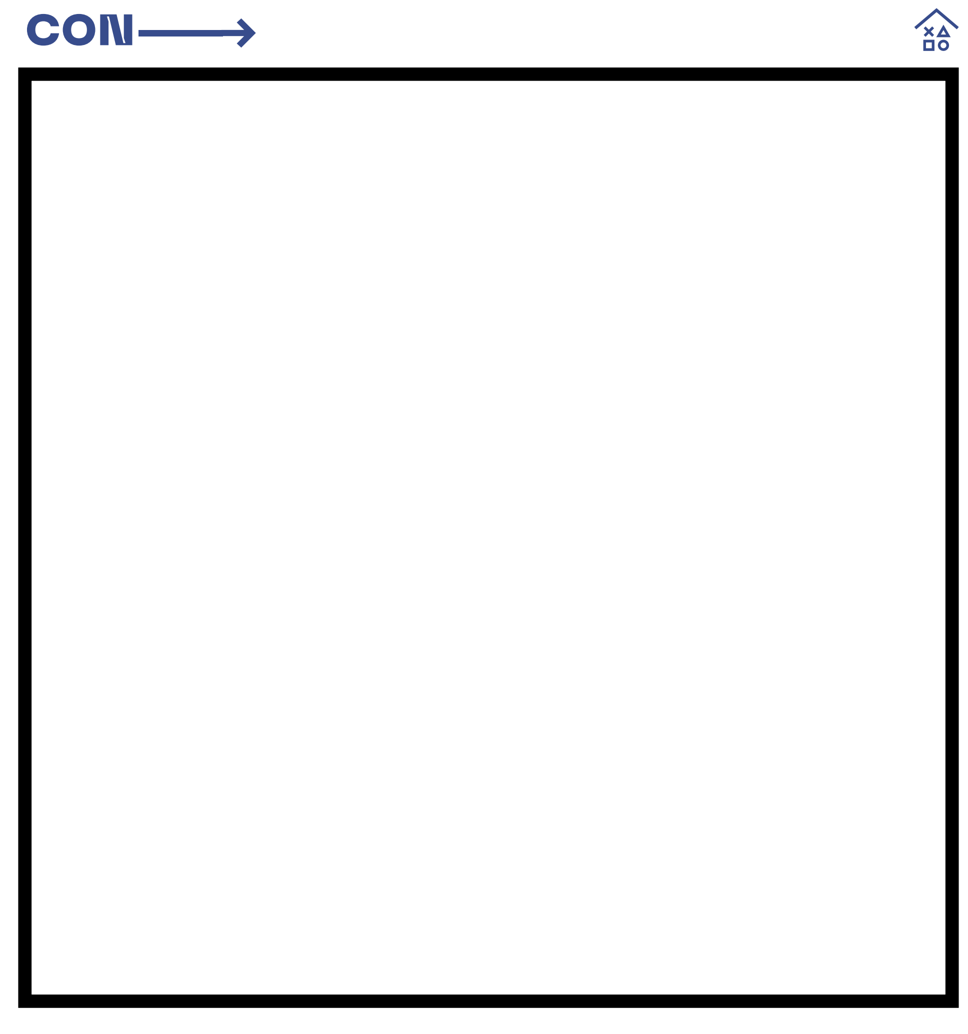


17 ⟶ Música

L&P: Haz una playlist de la música que te gusta escuchar mientras dibujas o escribes.

P&T: El proceso de plasmar con un sentido lo que percibimos con otro se llama sinestesia. Realiza una composición abstracta tratando de plasmar en formas y colores lo que te sugiera alguna de las canciones de tu playlist. Puedes combinar todas las técnicas que quieras.

N: La música es mucho más de lo que se escucha actualmente. Son las portadas de los discos, los vídeos, la ropa de los artistas, el grafismo... Piensa qué escucharían tus personajes en función de su personalidad.

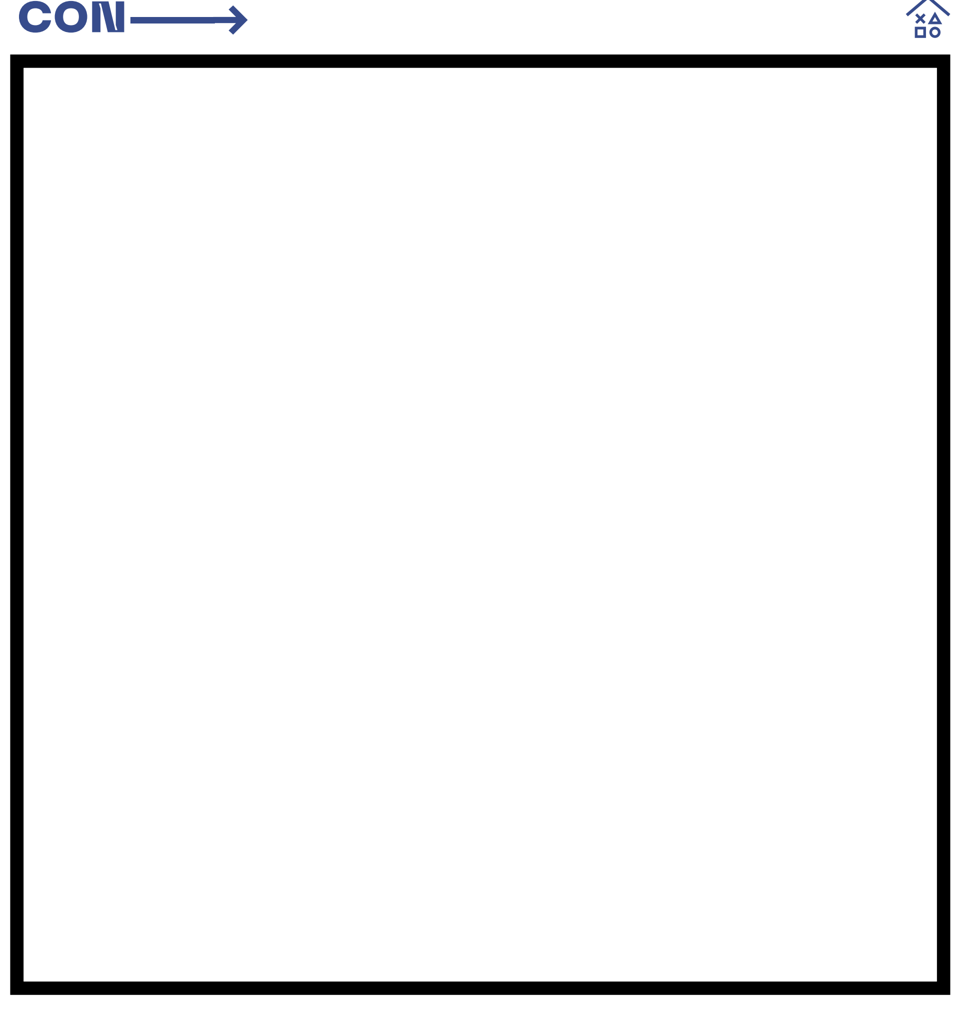


18 ⟶ Juegos

L&P: ¿Te imaginas construir un videojuego en tu casa? Piensa en algo cotidiano y «gamifícalo». ¿Qué premios habría al final de cada fase? ¿Quién sería el final boss? ¿Sería cooperativo? ¿Podría jugarse online? Piensa y diseña el nombre, las reglas y modo de juego y realiza una ilustración de al menos una de las pantallas.

P&T: Fabrica un juego de mesa clásico (tres en raya, ajedrez, cartas...) con cosas que tengas por casa. Puedes utilizar esta hoja como tablero dibujándolo en el recuadro y documentarlo con fotos o bien dibujar y recortar las piezas en cartulina.

N: Desde la *Esfinge de Tebas* a *El Hobbit*, los acertijos y enigmas han sido un elemento habitual en las historias de aventuras. Crea o busca algún enigma que tus personajes deban resolver para seguir avanzando en su historia.

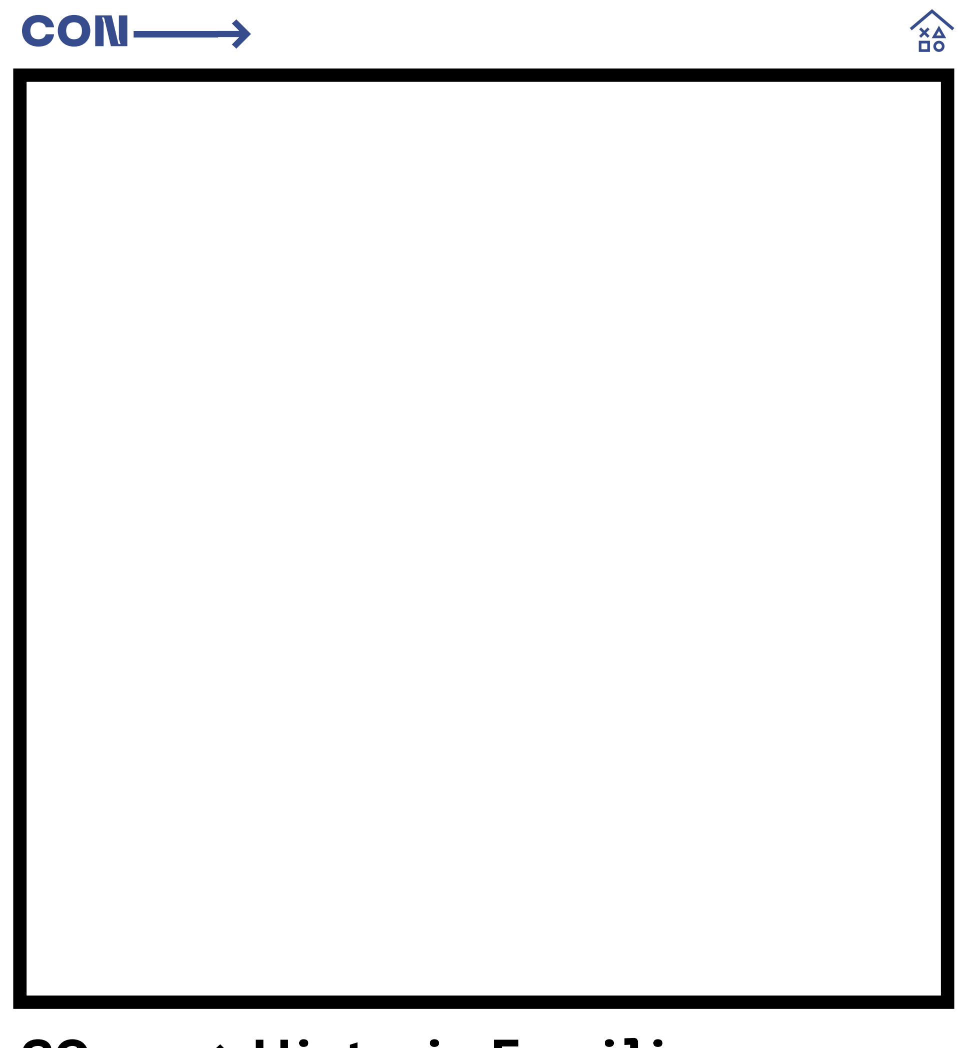


19 ⟶ Pelis y series

L&P: La pantalla escacharrada. Pídele a un amigo que te cuente en un audio la última película o serie que haya visto sin decirte el nombre o los elementos más reconocibles de la misma. Dibuja literalmente lo que te cuente y posteriormente intenta adivinar de qué serie se trata enseñándole el dibujo. Podéis jugar entre varios amigos a ver quién adivina más.

P&T: ¿Cómo han crecido los personajes de tu serie favorita de niño? Intenta dibujar e imaginar las vidas de esos personajes desde que la veías hasta ahora.

N: Fijarnos en otras historias es una manera estupenda de aprender a crear las nuestras. Identifica y anota los elementos narrativos que hemos visto hasta ahora (tres actos, puntos de giro, personajes, objetivos…) en alguna película que te guste.



20 ⟶ Historia Familiar

L&P: Como pasamos tanto tiempo con nuestra familia, es un buen momento para hacer algo de historia. Pide a cada miembro que te cuente una anécdota o datos del familiar más antiguo que recuerden. Genera un pequeño archivo de historias familiares, ya sea por escrito, en audios o vídeos.

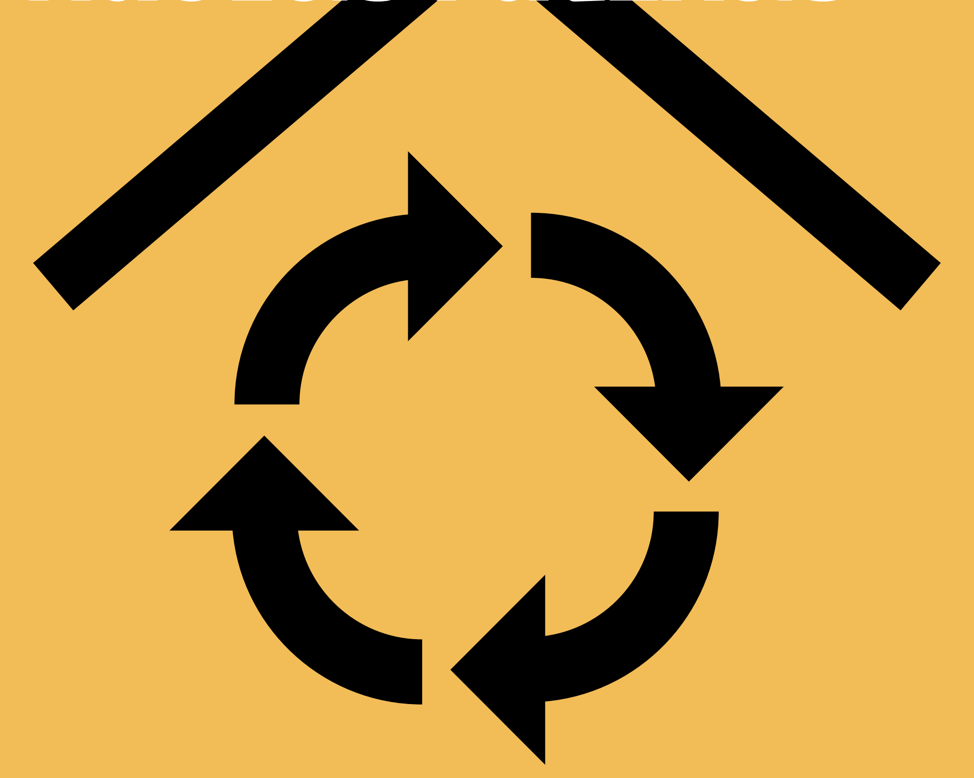
P&T: Basándote en fotos o descripciones, intenta hacer un retrato antiguo del miembro más alejado en el tiempo al que hayáis llegado entre todos. Si tienes un programa de retoque fotográfico, puedes jugar con efectos de color y texturas para conseguir un acabado más realista.

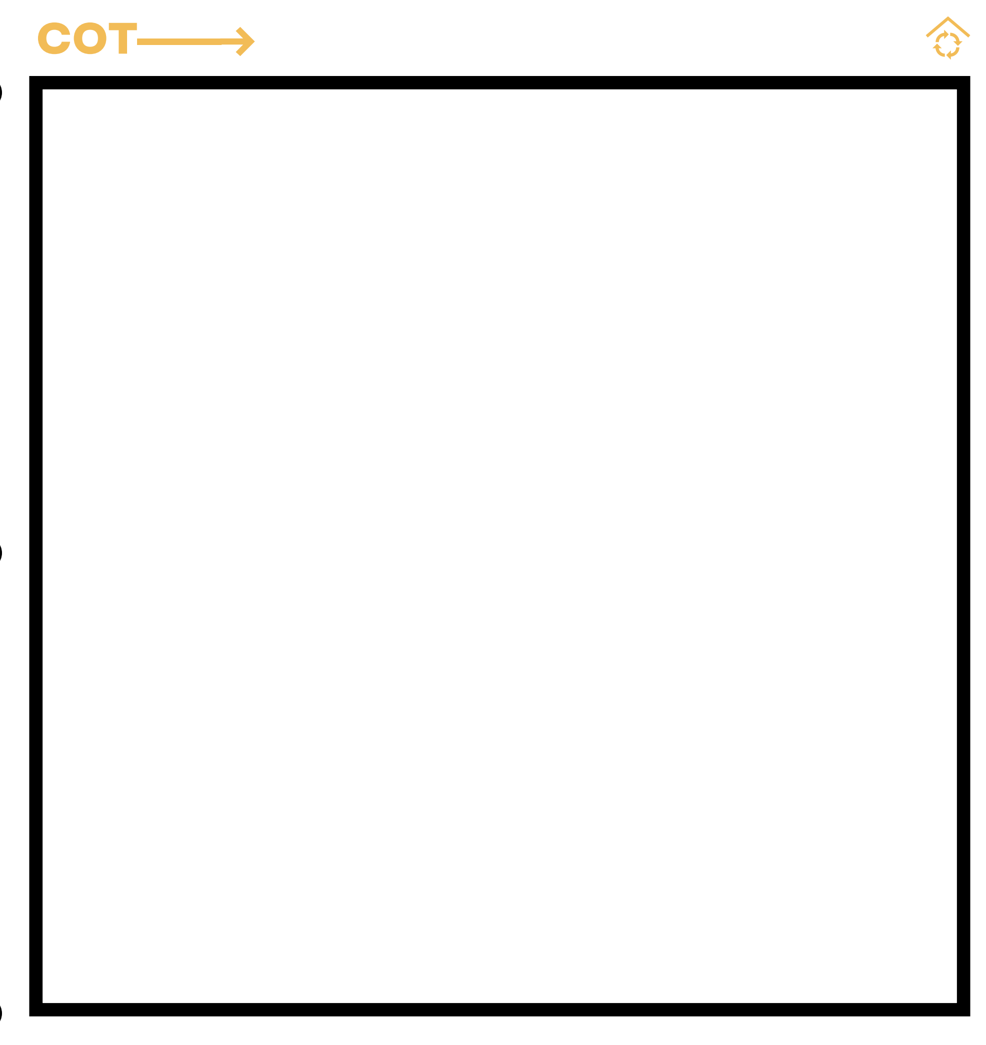
N: Dibuja el árbol genealógico de los personajes de tu historia.

COT⟶

COTIDIANO

sobre nuestras nuevas rutinas



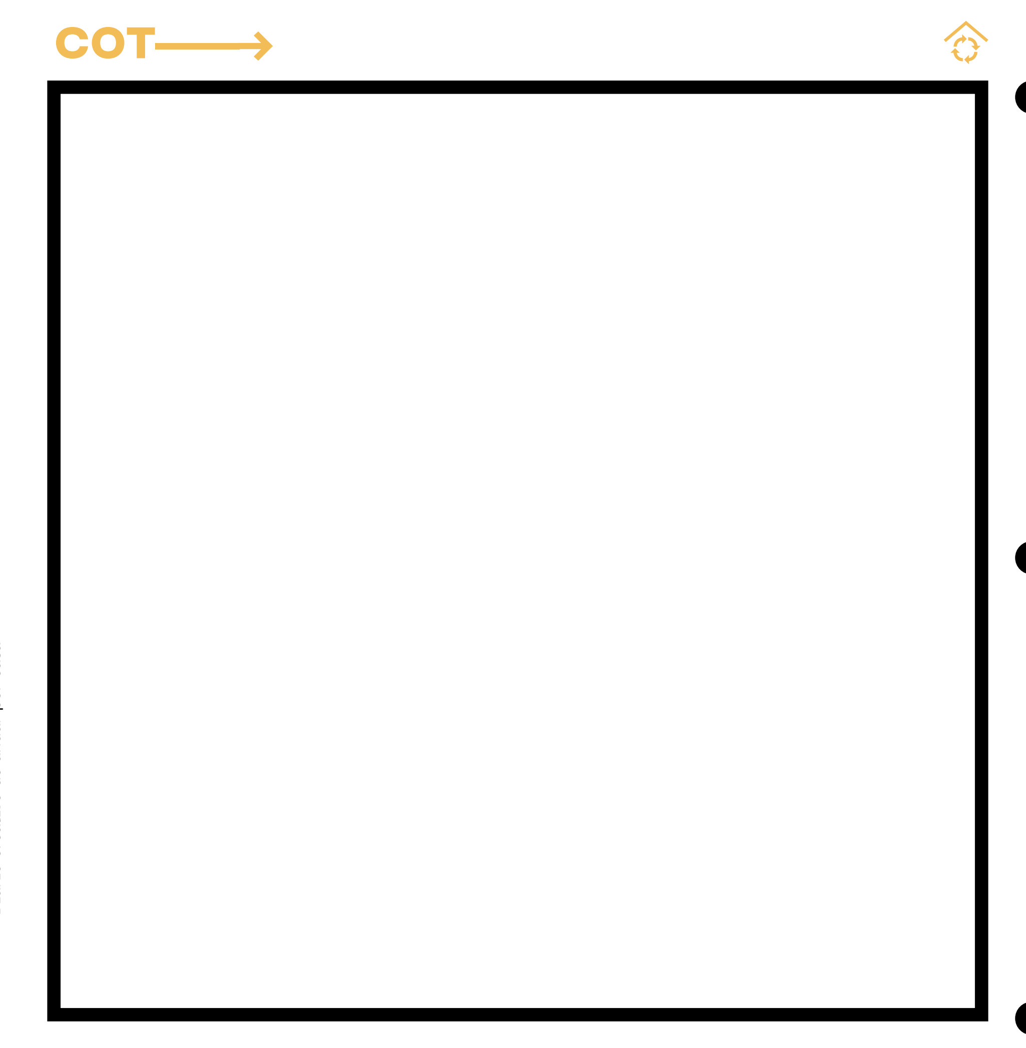


21 ⟶ Las vecinas

L&P: ¿Conoces tu vecindario? Basándote en el esquema del historietista Francisco Ibáñez en *13 Rue del Percebe*, dibuja tu edificio y preséntanos a tus vecinos a través de viñetas cómicas.

P&T: Desde hace años, iniciativas como La Escalera intentan recuperar el contacto entre los vecindarios. Estos días también se están creando muchas redes vecinales de apoyo y cuidados para las personas más vulnerables. Investiga y piensa qué podríais aportar desde tu casa y diseña un cartel para colgar en tu portal ofreciendo ayuda.

N: ¿Qué otras historias podrían ser vecinas de la tuya? Dibuja un pequeño mapa de referencias.

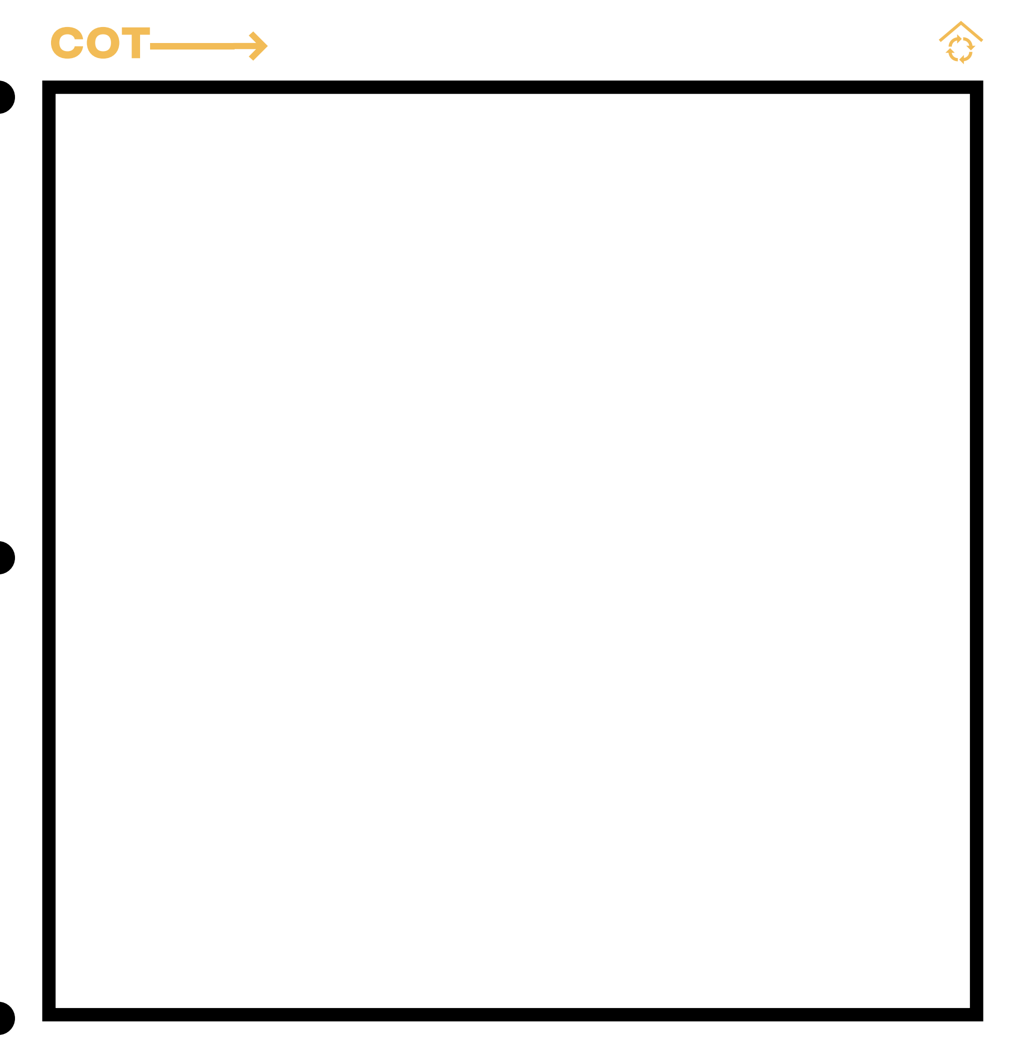


22 → Los balcones

L&P: Periodista de balcón. Los balcones y ventanas se han convertido en puertas al exterior durante estos días de confinamiento. Intenta establecer contacto a través de ellas con alguna persona de tu vecindario y realízale una pequeña entrevista sobre quién es y cómo está llevando el confinamiento.

P&T: Otra figura que ha emergido, junto a los aplausos de la tarde es la figura del «DJ de balcón» que ameniza musicalmente su calle. Te proponemos hacer tu propia mesa de pinchadiscos recortable. Elige tus temas favoritos y recórtalos como si fuesen discos de vinilo con círculos de cartulina negra de 5x5cm con su etiqueta correspondiente. Con una chincheta puedes imitar los surcos y hacer el agujero central. Para la mesa de mezclas puedes dibujarla o crearla también con recortes documentándote en internet (hay ejemplos muy graciosos en TikTok o YouTube de fake DJ's que pinchan con los fogones o la vajilla de su cocina). Para las agujas puedes recortar y pegar la punta de dos palillos redondos y ponerte en los auriculares tus temas favoritos para motivarte.

N: ¿Pueden los aplausos transmitir literalmente un mensaje? Además del acto simbólico que ya suponen, a través del código morse podemos transmitir números y letras. Investiga y crea algún mensaje sencillo que comunicar a base de palmas. Si tienes contacto con algún otro balcón puedes invitarle a conversar con estos mensajes cifrados.

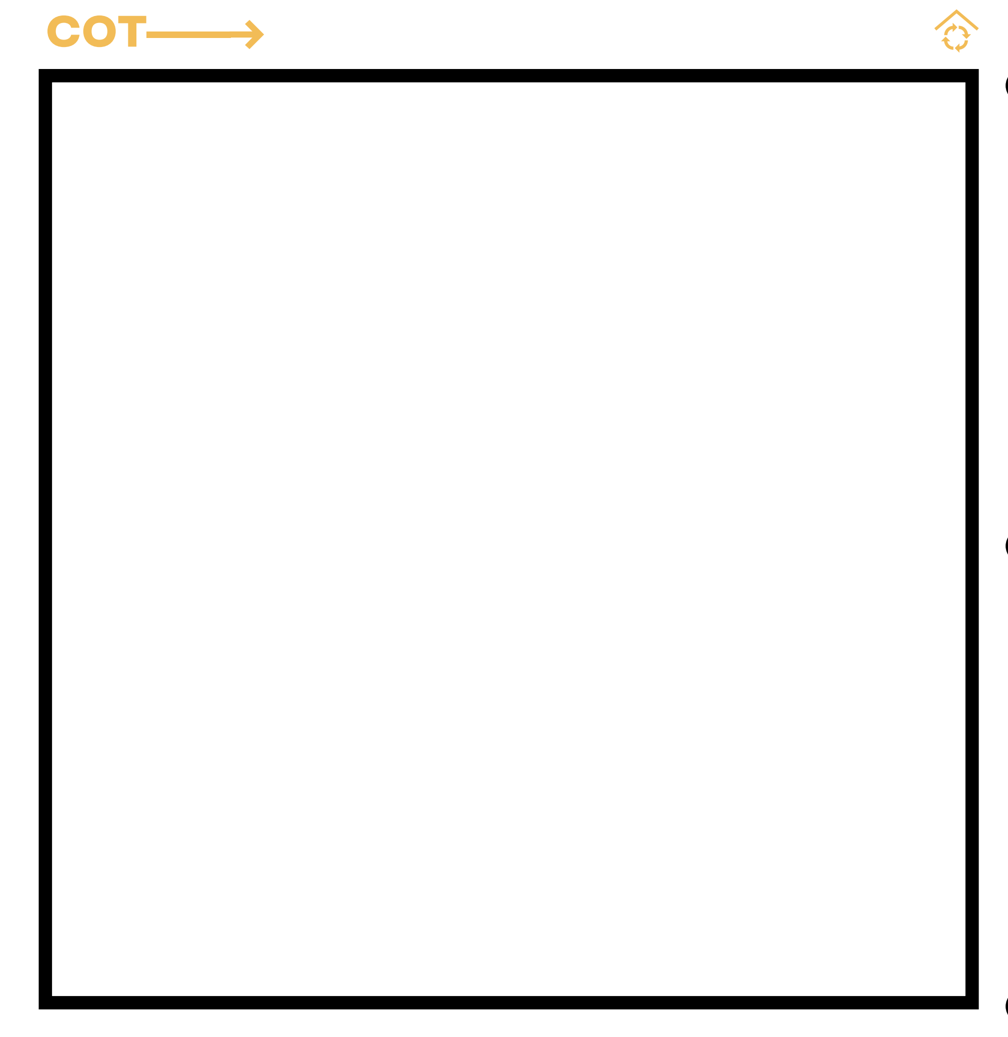


23 ⟶ Los amigos

L&P: ¿Con quiénes estás hablando más estos días? ¿Por qué medio? ¿Ha habido algún reencuentro inesperado? Preséntanos a cuatro de tus amistades más frecuentes estos días dividiendo el cuadro en varias pantallas como si fuese una videollamada.

P&T: Investiga sobre simbología del color y, un poco al estilo de la película *Inside Out*, asígnale uno a cada cual en base a su personalidad.

N: En nuestro pequeño viaje del héroe o la heroína, los amigos son muy importantes para hacer avanzar la historia. En los relatos clásicos suelen cumplir funciones concretas como la de «auxiliar» o «donante». Investiga sobre esa y otras funciones de los personajes e identifícalos en tu historia.

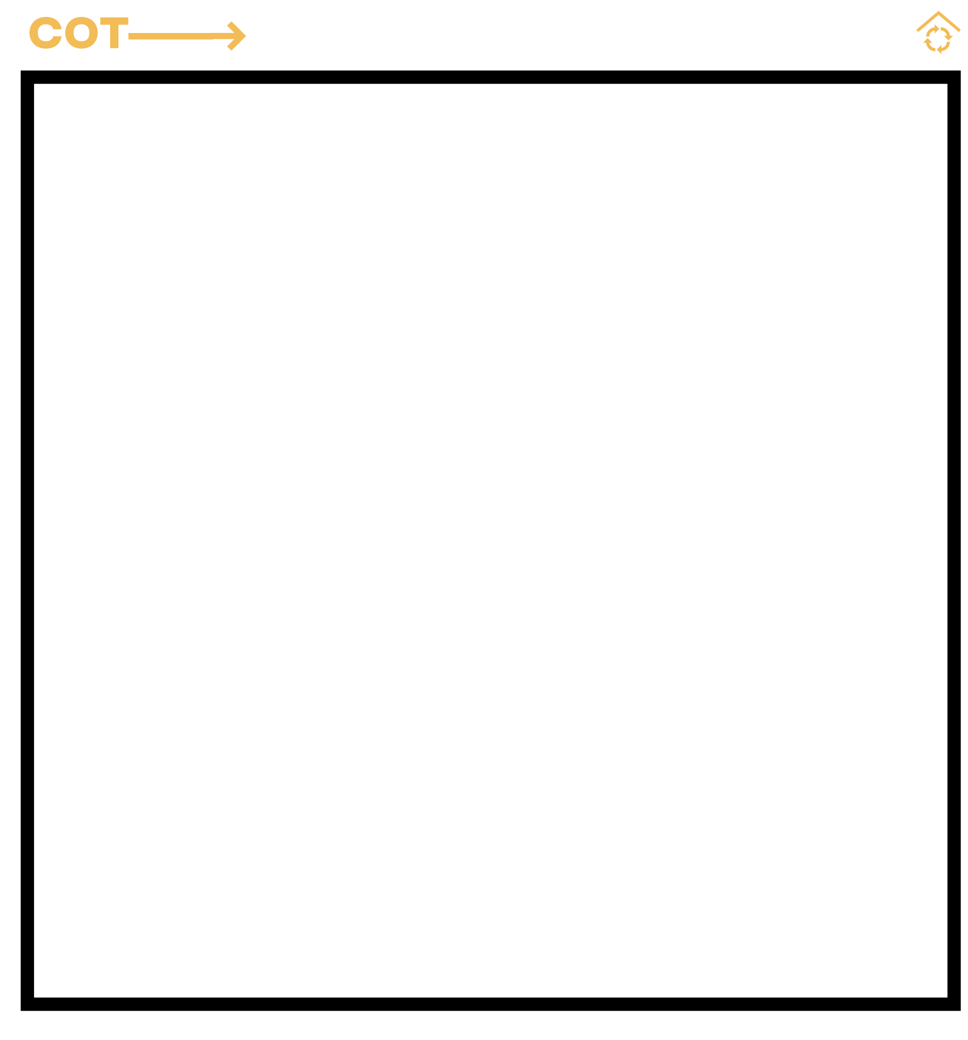


24 ⟶ El Instituto

L&P: ¿Echas de menos ir a clase? ¿Cómo te has organizado para estudiar estos días? ¿Respetas la hora del recreo? ¿Utilizas la cocina como si fuese la cafetería? Realiza, como si fuese un horario de clase, una pequeña plantilla con tus horarios y tu día a día de esta semana. Puedes inventarte asignaturas y tareas.

P&T: ¿Te imaginas a tu familia yendo contigo al instituto? Crea una orla ficticia imaginando de qué asignaturas podrían ser profesores o alumnos tus familiares. Puedes utilizar fotografías reales a través de collage o composición digital, o bien dibujos o caricaturas.

N: Ahora que tienes el instituto en casa, ¿qué asignaturas crees que faltarían? Define algunas de ellas junto a un pequeño temario de contenidos.

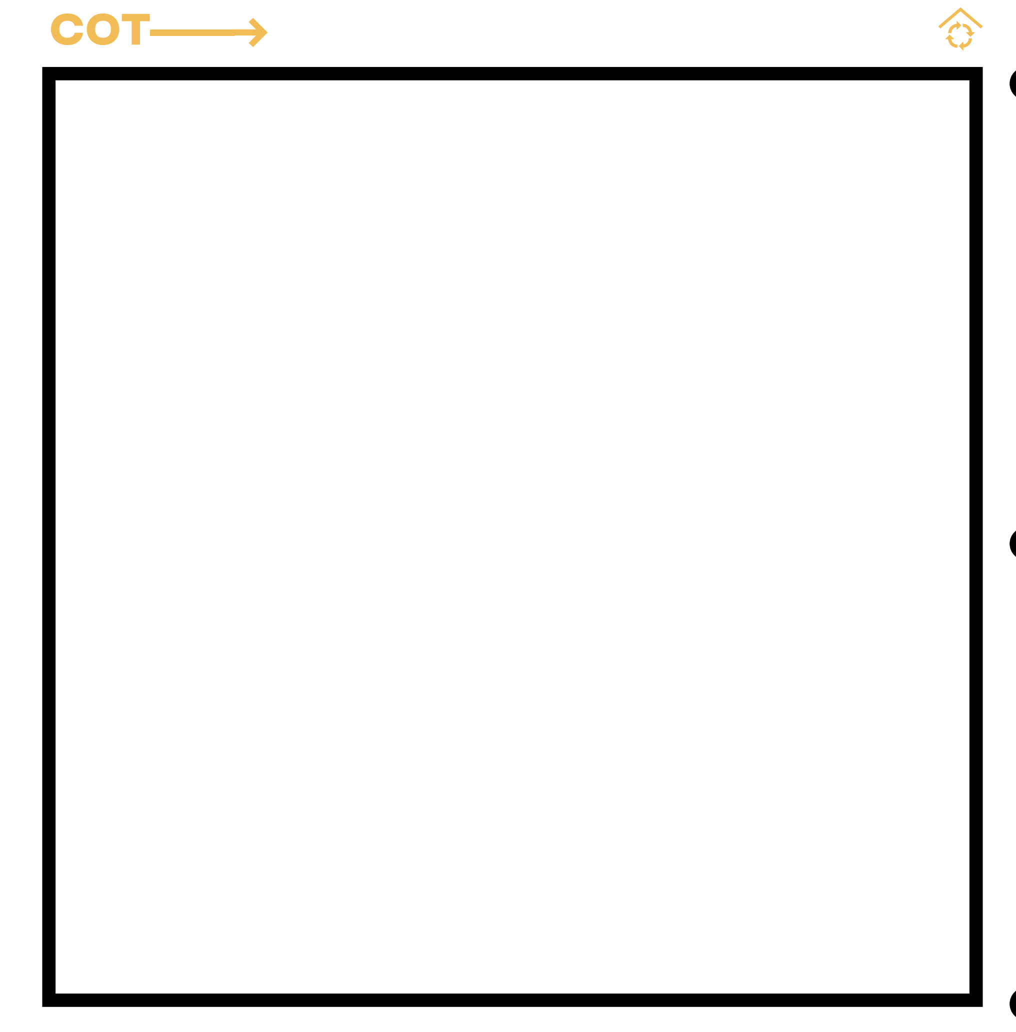


25 → Los deberes

L&P: Sabemos que durante este tiempo has tenido más deberes que nunca. Cuéntanos o recrea algún ejercicio o trabajo que hayas resuelto especialmente bien.

P&T: ¿Se puede hacer un análisis de texto de un cuadro o película? ¿Y un poema con ecuaciones? Intenta plasmar uno de esos ejercicios con elementos de una asignatura completamente diferente.

N: Los profesores están poniendo muchos deberes, pero ¿qué deberes les pondrías tú a ellos? Imagina sobre qué temas y asignaturas les evaluarías.

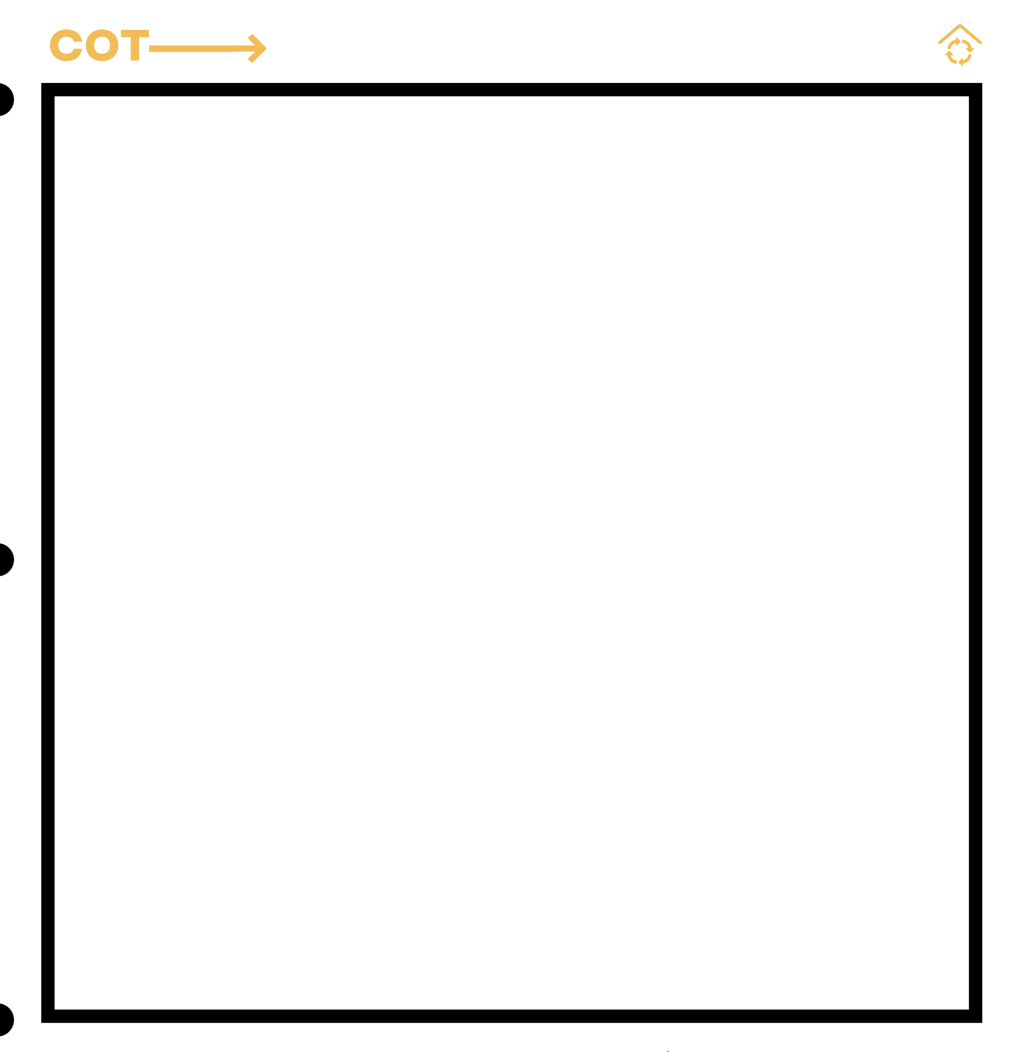


26 ⟶ El ejercicio

L&P: ¿Has hecho algo de deporte? ¿Te atreves a proponernos una rutina? Puede ser real o transformar cualquier actividad cotidiana en algo gimnástico: levantamiento de cereales, natación en el sofá, artes marciales en pijama, esgrima con almohadas...

P&T: Diseña la equipación de tu equipo de deporte doméstico inventado, inventa un jugador o jugadora y plásmalo todo como si fuese parte de un álbum de cromos deportivos.

N: A causa de la pandemia, no se van a celebrar las Olimpiadas de Tokio 2020 este verano. Imagina y diseña cómo sería este acontecimiento deportivo internacional si tuviera que celebrarse con los atletas en casa.

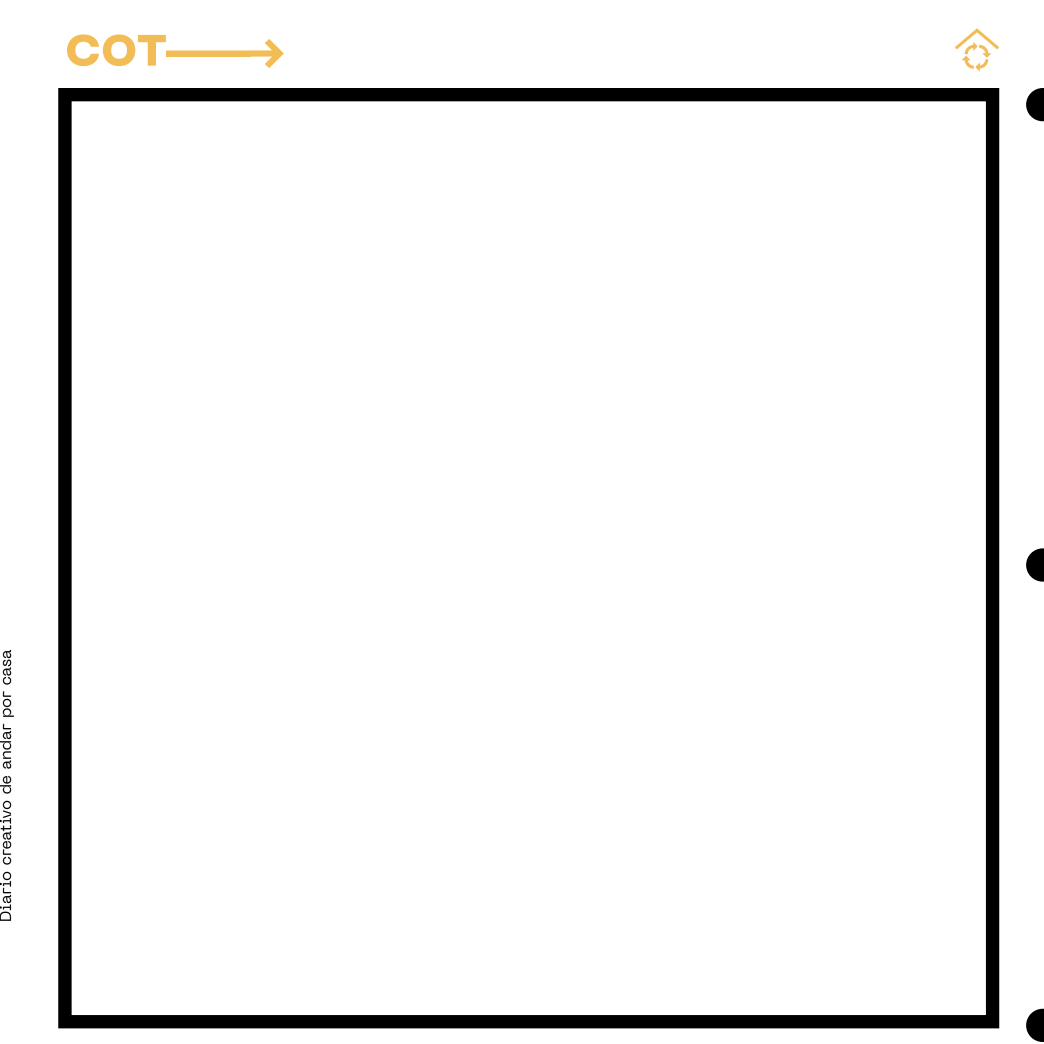


27 ⟶ La alimentación

L&P: Apunta la receta de la comida más rica que se haya preparado en casa estos días. Intenta dibujar cada paso en viñetas para que pueda entenderse universalmente sin palabras.

P&T: Hemos dibujado comida, pero también podemos dibujar con comida. Pide permiso y, con frutas o similares, realiza un retrato o un paisaje con alimentos en un plato. Puedes hacerle una foto y pegarla aquí o redibujarlo y explicarnos los ingredientes.

N: ¿Qué comen tus personajes? ¿Cómo lo hacen? Es una manera sutil e interesante de conocer sus personalidades y transmitir información sobre ellos. Como en la cocina, también podemos utilizar el contraste para cocinar personajes más «sabrosos»: una princesa muy dulce a la que le encanta el picante o un villano muy malvado pero que es adicto a las chuches, un guerrero muy rudo pero al que le encanta cultivar su huerto…



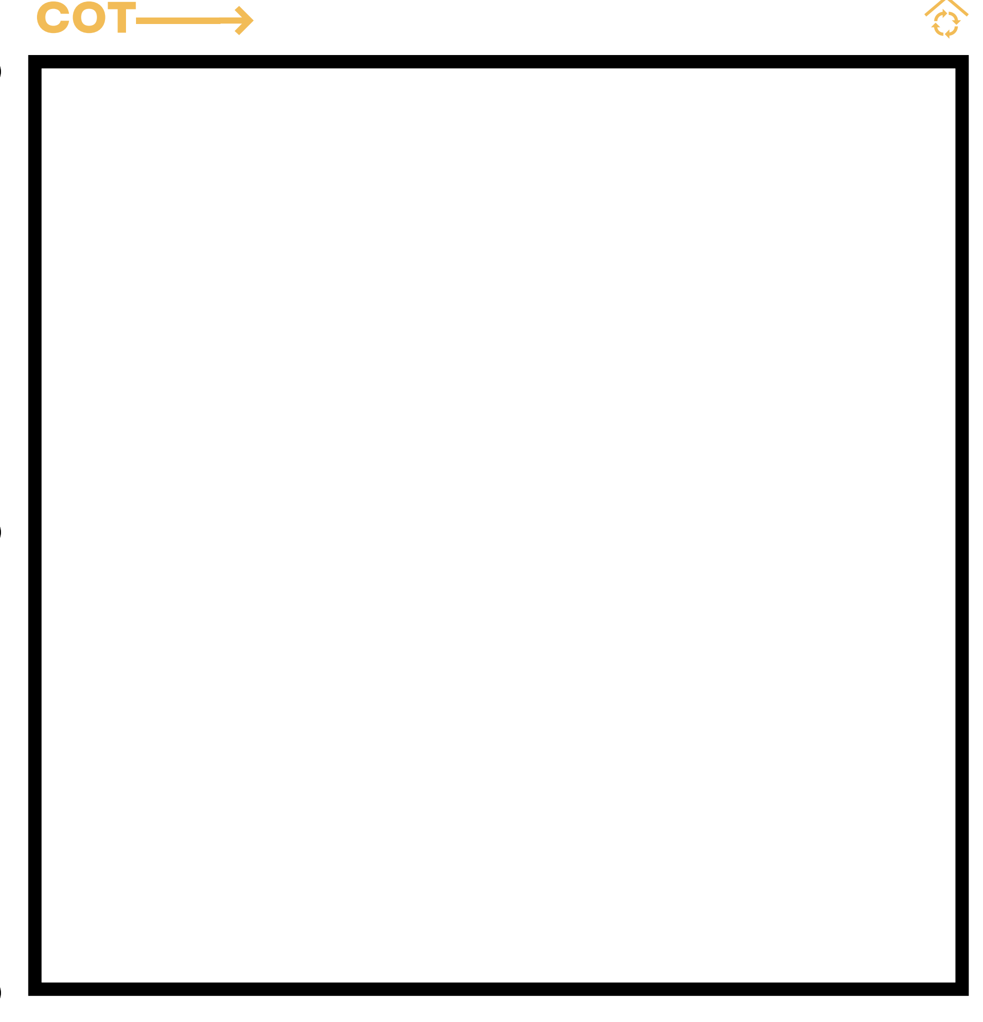
Diario creativo de andar por casa

28 ⟶ La ropa

L&P: Haz una pasarela de moda con la ropa que has llevado estos días. Prueba a darle nuevos usos para convertir las prendas habituales en piezas de alta costura: unas medias como bufanda, pantuflas como si fuesen tacones, una camiseta como peluca, un abrigo de adulto como vestido... Grábalo con el móvil y dibuja o imprime alguna captura.

P&T: Utiliza las prendas que has creado a modo de vestidos recortables al estilo de las muñecas de cartón antiguas. Si hacéis un modelo de las mismas medidas, podéis intercambiar plantillas y ropa entre tus amistades.

N: Además de para vestir y caracterizar a tus personajes, ¿qué otros usos puede tener la ropa en tu historia? Desde tejer una cuerda con sábanas para escapar de una habitación a transmitir un mensaje, piensa de qué manera darle una vuelta a un elemento cotidiano e intenta integrarlo en tu relato.



29 → Las precauciones

L&P: Medir el tiempo que debemos lavarnos las manos con el estribillo de una canción famosa, tutoriales para realizar mascarillas con camisetas viejas o explicar las distancias de seguridad con ejemplos tan extraños como lo que mide un tapir son algunas de las ingeniosas propuestas que han surgido para informar sobre las medidas de seguridad necesarias para evitar contagios y preservar nuestra salud. Como seguro que conoces bien estos consejos, piensa de qué manera novedosa y original se podrían comunicar, creando una pequeña campaña al respecto. Puede incluir carteles, anuncios o lo que te imagines.

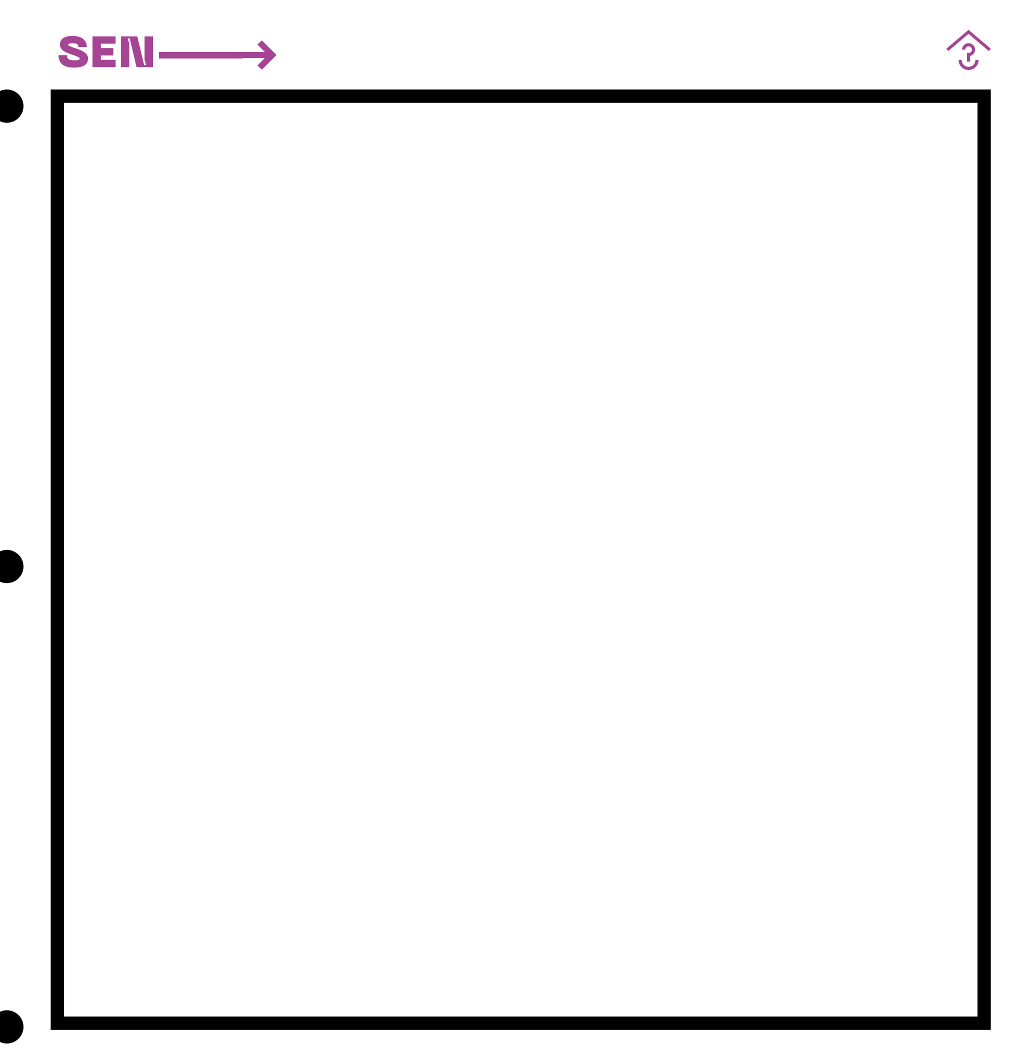
P&T: Las mascarillas se van a convertir en elementos cotidianos después de esto. En países de Asia donde su uso es más común hace tiempo que son un elemento más de moda y se venden con miles de diseños y estampados. ¿Cómo sería el tuyo para hacerlo más personal?

N: Has llegado al segundo punto de giro, que encamina tu historia hacia el tercer acto. Allí tendrá lugar el desenlace, donde deberán resolverse los conflictos principales de la historia y descubriremos si los protagonistas consiguen o no sus objetivos.

SEN →

SENTIMIENTO

donde nos paramos a reflexionar sobre cómo nos está afectando todo esto

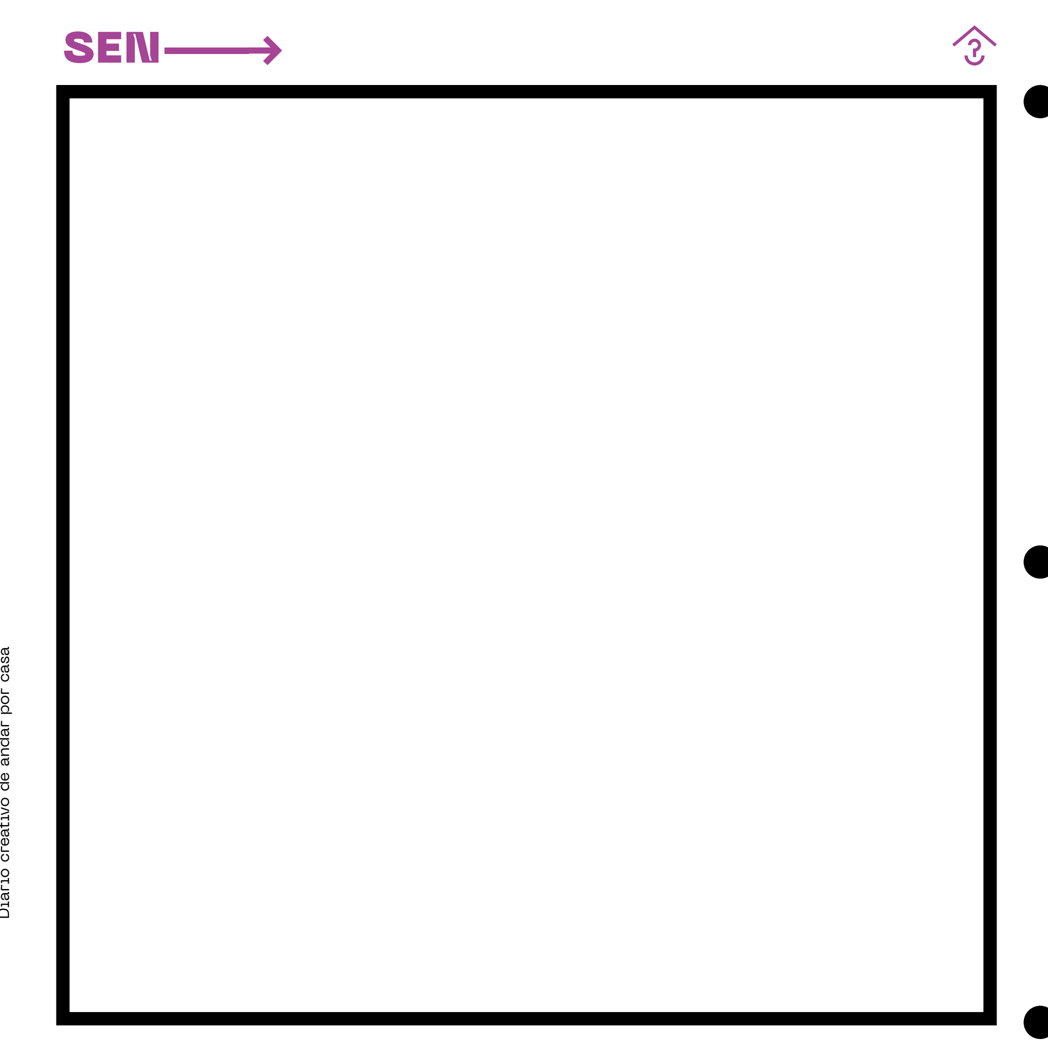


30 → El medio ambiente

L&P: Una de las consecuencias de reducir el ritmo de vida ha sido la bajada de los niveles de contaminación en las ciudades. Sin embargo, la Organización Meteorológica Mundial (OMM), dependiente de Naciones Unidas, ya ha advertido de un rápido aumento de los índices de contaminación con la vuelta a la normalidad. ¿Qué medidas crees que se podrían mantener para que esto no ocurra y luchar contra el cambio climático?

P&T: El ilustrador norteamericano Jerry Warshaw enseñaba a dibujar animales sintetizándolos en formas geométricas muy simples combinando cuadrados, triángulos o círculos. Siguiendo esta técnica, dibuja algunos de los animales más presentes en las ciudades durante estos días.

N: En muchos diarios han aparecido noticias y vídeos de animales campando por las ciudades ante la falta de actividad humana. Aunque algunas son reales, también han surgido rápidamente fake news (intentando pasar por noticias verdaderas) y memes (con fines humorísticos) exagerando esta situación. Investiga e identifica al menos tres ejemplos de cada una, buscando datos para desmentirlas.

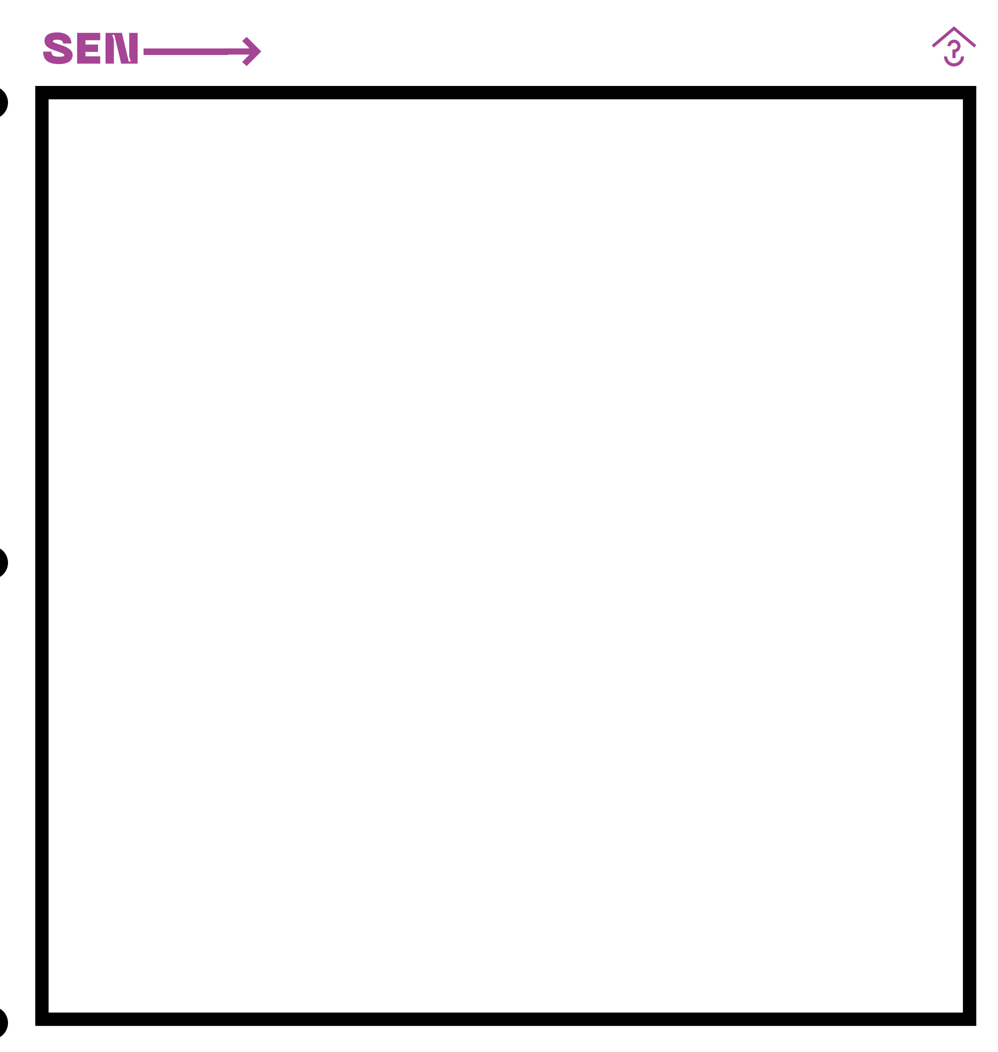


31 ⟶ El conflicto

L&P: Al llevar tanto tiempo en el mismo espacio y en una situación tan anómala, es normal que surjan los conflictos. Ante ellos podemos tener respuestas agresivas, pasivas o asertivas. Frente la primera, que emplea un lenguaje impositivo y suele generar malestar, y la segunda, en la que no se expresan pensamientos ni sentimientos ya que está cargada de dudas y miedo, es esta última la más recomendable. La comunicación asertiva implica tener en cuenta tanto nuestros propios derechos y deseos como los de nuestro interlocutor. Su lenguaje es directo, respetuoso y abierto. Generalmente, implica negociaciones y acuerdos. ¿Ha surgido algún problema en tu casa estos días que quieras comentar? ¿Cómo se resolvió?

P&T: Dibuja una discusión, real o imaginaria, entre dos personajes con los tres tipos de respuestas que hemos visto. Presta atención a la posturas, el lenguaje no verbal y las expresiones de la cara (cejas, ojos, boca...) para recrear mejor los sentimientos de los personajes.

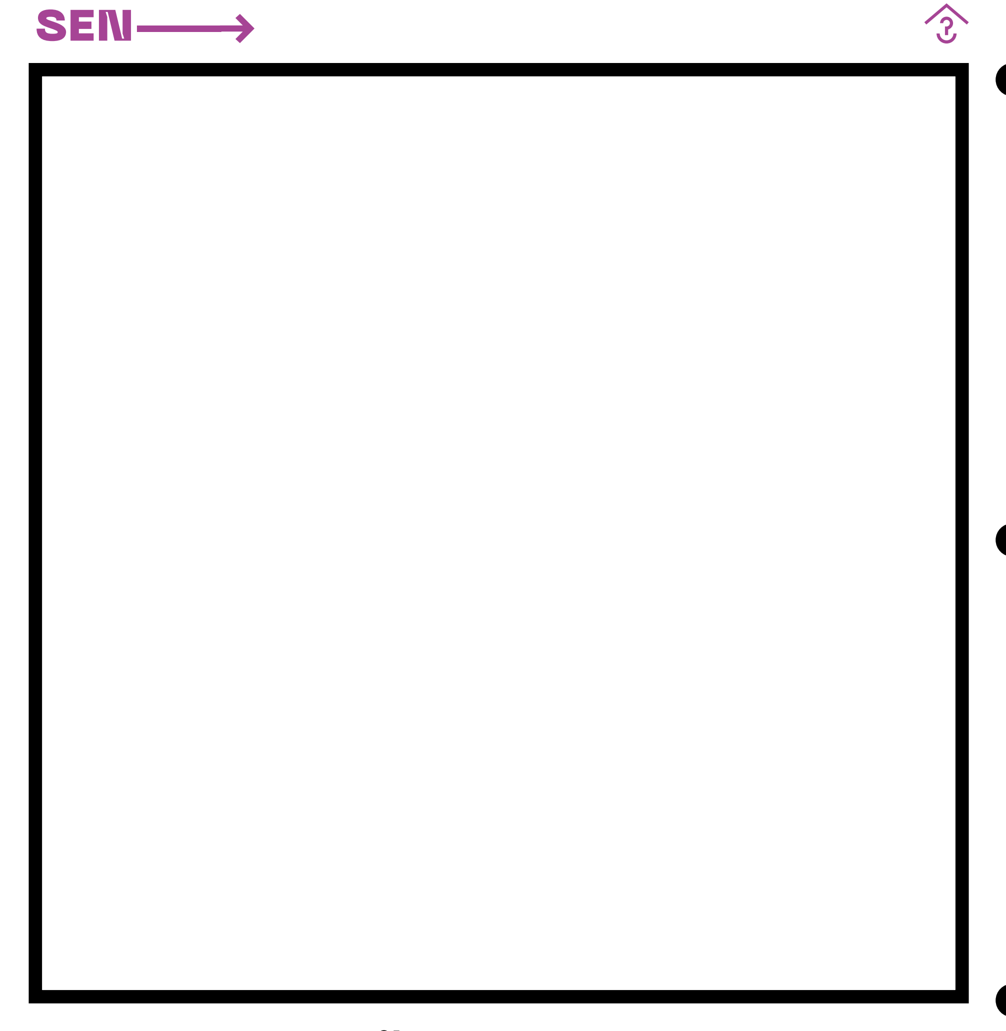
N: En las ficciones, el conflicto es esencial para hacer avanzar la historia. Ahora que la tuya está llegando al final, identifica los conflictos principales y secundarios y cómo se han resuelto. ¿Cambiarías algo?



32 → El desahogo

L&P: Aprovecha este ejercicio para expresar aquí todo lo que quieras.

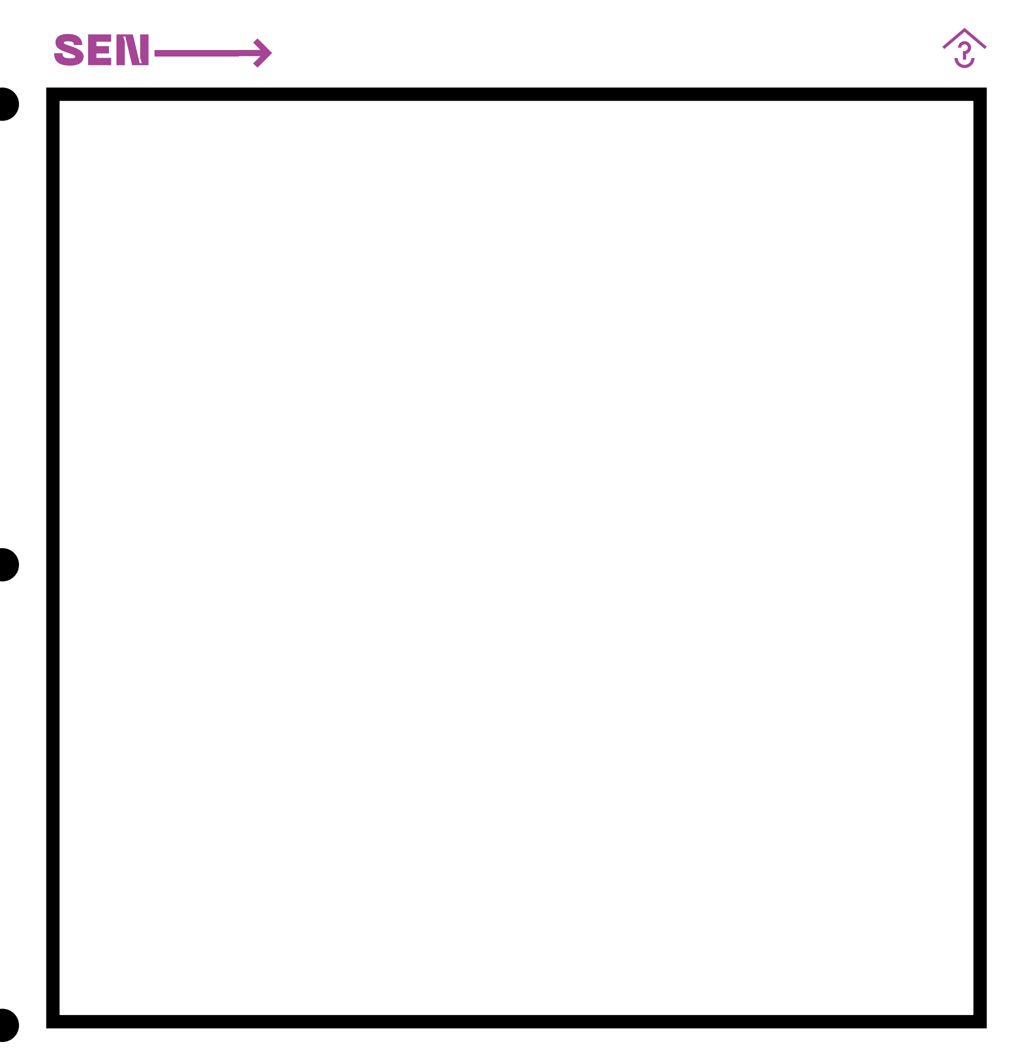
P&T: Cada vez que quieras desahogarte, escríbelo o dibújalo en un papel. Dóblalo sobre sí mismo tantas veces como sea posible y, cuando sea minúsculo, pégalo aquí. Cuando pase el tiempo y vuelvas al 40'zine podrás comprobar cómo seguramente lo que antes te parecían grandes problemas se han vuelto minúsculos.



33 → La añoranza

L&P: En un hilo de Twitter, la profesora española en China @suniggurath preguntaba a sus alumnos tras 50 días de confinamiento: ¿qué harás cuando termine la cuarentena? Sus respuestas fueron desde ir a su restaurante favorito con sus amigos a pararse a oler las flores en un parque, pasando por viajar a Wuhan para ayudar a la región a recuperarse económicamente. ¿Qué harías tú? ¿Qué es lo que más echas de menos?
Encuesta a tu entorno y visualiza sus respuestas mediante diagramas o dibujos.

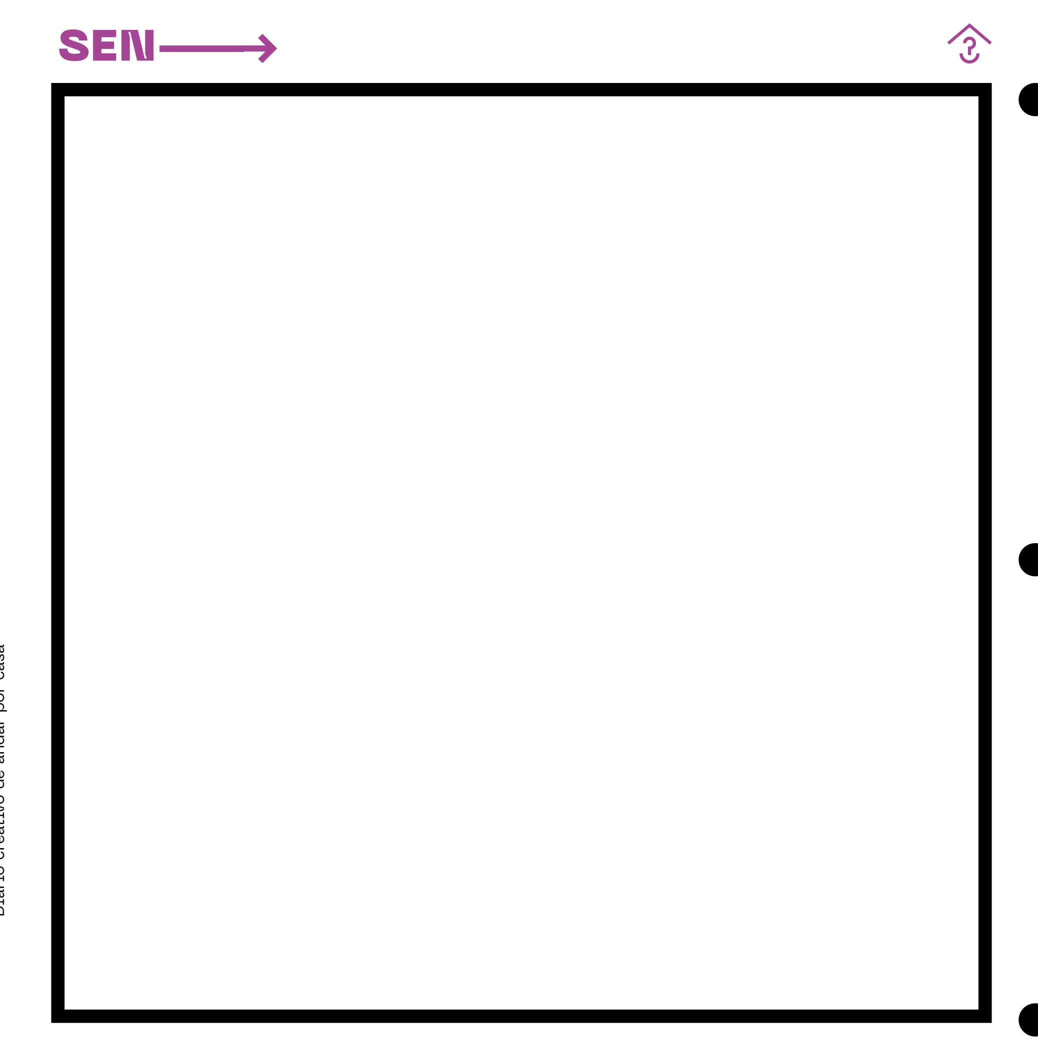
P&T: Ilustra alguna de las respuestas utilizando colores complementarios para enfatizar el elemento que más ganas tienes de recuperar.



34 → Los demás

L&P: El periodismo ilustrado es una disciplina cada vez más extendida que utiliza herramientas del dibujo o el cómic para plasmar géneros informativos como la crónica, el reportaje o la entrevista. Entre sus autores destacados encontramos a Joe Sacco, Sarah Glidden o, en España, tándems como Carrión y Fornies o Abril y Spottorno.
¿Cómo lo está pasando la gente de tu entorno? Realiza una pequeña entrevista a cuatro personas cercanas, ya sea presencial o telemáticamente, sobre cómo se sienten y reflejala en viñetas.

P&T: Vamos a intentar esta vez reflejar las diferentes voces y emociones a través del punto de vista. Según dónde pongamos la «cámara» de nuestro ojo, conseguiremos diferentes efectos. Si dibujamos al personaje desde muy lejos y con pocos elementos reflejará soledad, y si lo hacemos desde muy cerca puede llegar a transmitir agobio. Si lo dibujamos en picado, desde arriba, haremos que se sienta más pequeño y si lo hacemos desde abajo, en contrapicado, parecerá más grande y seguro de sí mismo. Prueba diferentes enfoques para ver qué efectos consigues. Puedes utilizar la cámara de tu móvil para probar con fotos antes de ponerte a dibujar.

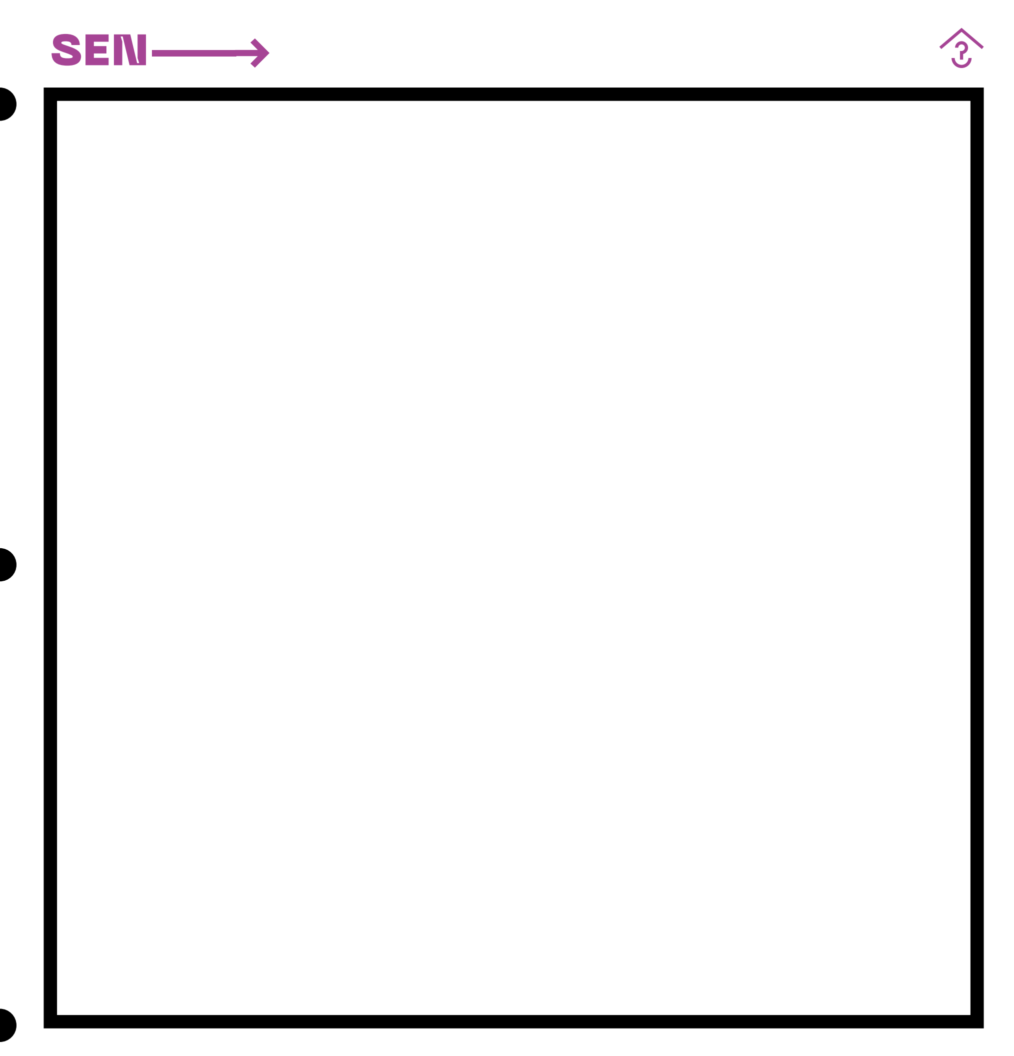


35 → Los cuidados

L&P: Asistir a los enfermos, ayudar a quienes no pueden valerse por sí mismos, cuidar de los pequeños de la casa... En un momento como este, las labores de cuidado han demostrado ser más necesarias que nunca para nuestra supervivencia, al punto de poner en riesgo nuestra salud por ellas. En nuestra sociedad, sin embargo, esos roles y tareas no suelen organizados de manera justa ni equitativa. No suelen ser los trabajos mejor pagados ni los más prestigios y en muchos casos ni siquiera se reconocen como tal. ¿Cómo os cuidáis en casa? ¿Quién se ocupa de atender estas necesidades? ¿En qué creéis que se podría mejorar? Dibuja de manera separada a cada miembro de tu hogar y distribuye mediante flechas de manera esquemática cada una de las situaciones y tareas en las que dependéis unos de otros. Desde los cuidados entre los miembros de la familia a las tareas domésticas o los trabajos necesarios para que haya dinero con el que vivir.

P&T: En base a lo anterior, realiza una tabla con todas las tareas necesarias en el día a día. Asigna a cada miembro un símbolo o un color y anota a lo largo de una semana quién hace cada cosa. En base a esa representación gráfica podéis plantear un debate entre todos sobre el tema.

N: ¿Quién lava los calzoncillos de Superman? En las ficciones no es habitual que los héroes se paren a atender labores más mundanas que salvar el mundo. En la última entrega de la saga *Vengadores: End Game* sorprendía ver al mismísimo Capitán América en un grupo de apoyo psicológico a las víctima del villano Thanos. Piensa de qué manera podrían actuar tus protagonistas para abordar estas otras cuestiones, menos épicas pero tan necesarias como un escudo de vibranium para nuestro vida en común.

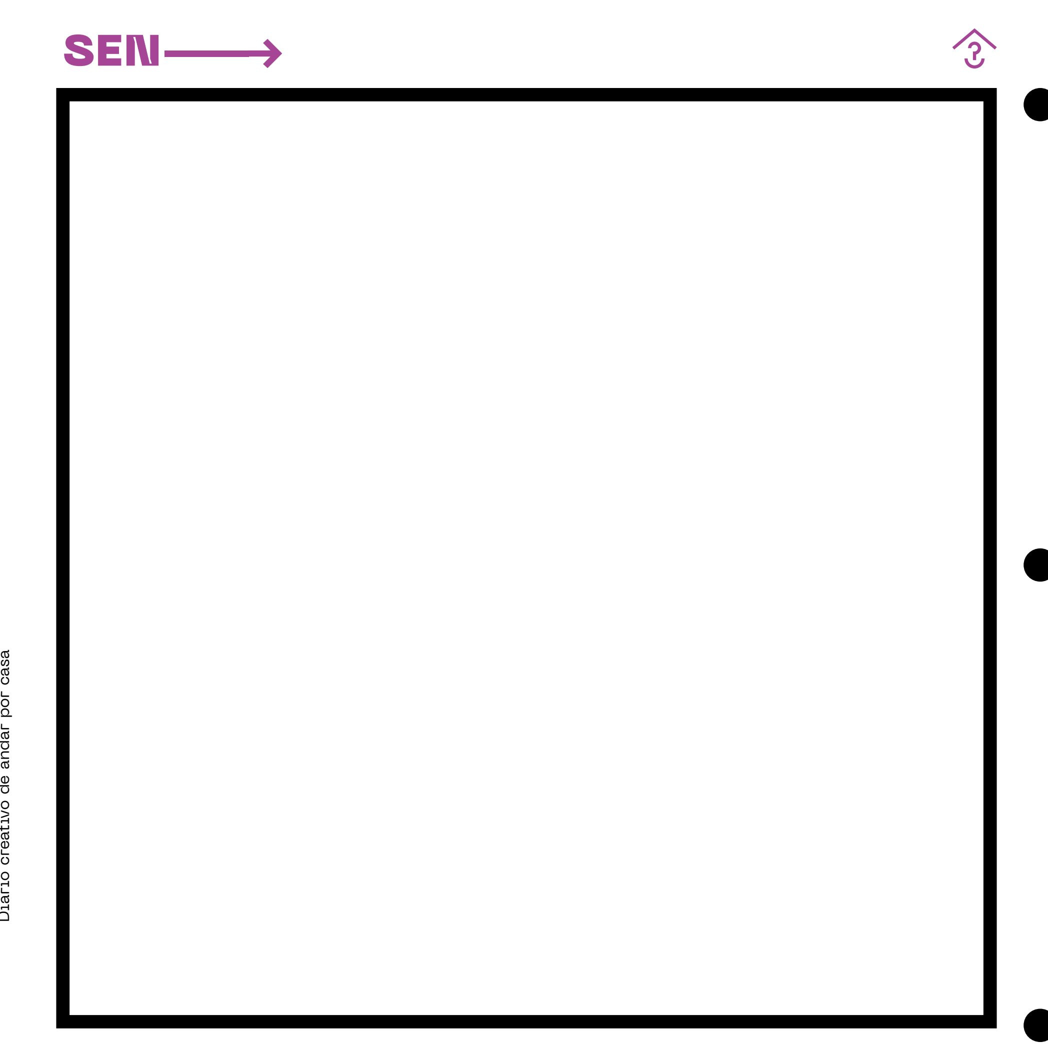


36 ⟶ Lo Común

L&P: En la mayoría de las ficciones que hemos visto, los héroes siempre consiguen sus gestas en solitario. Podría parecer que el éxito consistiría en no necesitarnos. Sin embargo, hemos visto que son miles de personas, desde nuestro entorno más cercano a las trabajadoras del campo, los supermercados o el personal sanitario, los que nos están ayudando a salir adelante, al igual que nosotros mismos quedándonos en casa para minimizar el contagio de los más vulnerables. Formamos una comunidad con bienes comunes, desde la sanidad y la educación al agua y otros recursos naturales indispensables para la vida. Haz una lista de las cosas que necesitas a lo largo de un día. Investiga de dónde vienen, cuántas personas intervienen en el proceso para que tú puedas disfrutarlo y cuáles son las condiciones de trabajo de esas personas.

P&T: Diseña cómo sería la etiqueta de un producto alimenticio o prenda de vestir que reflejase todo este proceso.

N: El clímax es el momento álgido de la historia. La «batalla final» donde se decide si el o la protagonista consigue finalmente su objetivo. En base a esto, puedes pensar cómo hacer que la victoria sea menos individual y más colectiva.



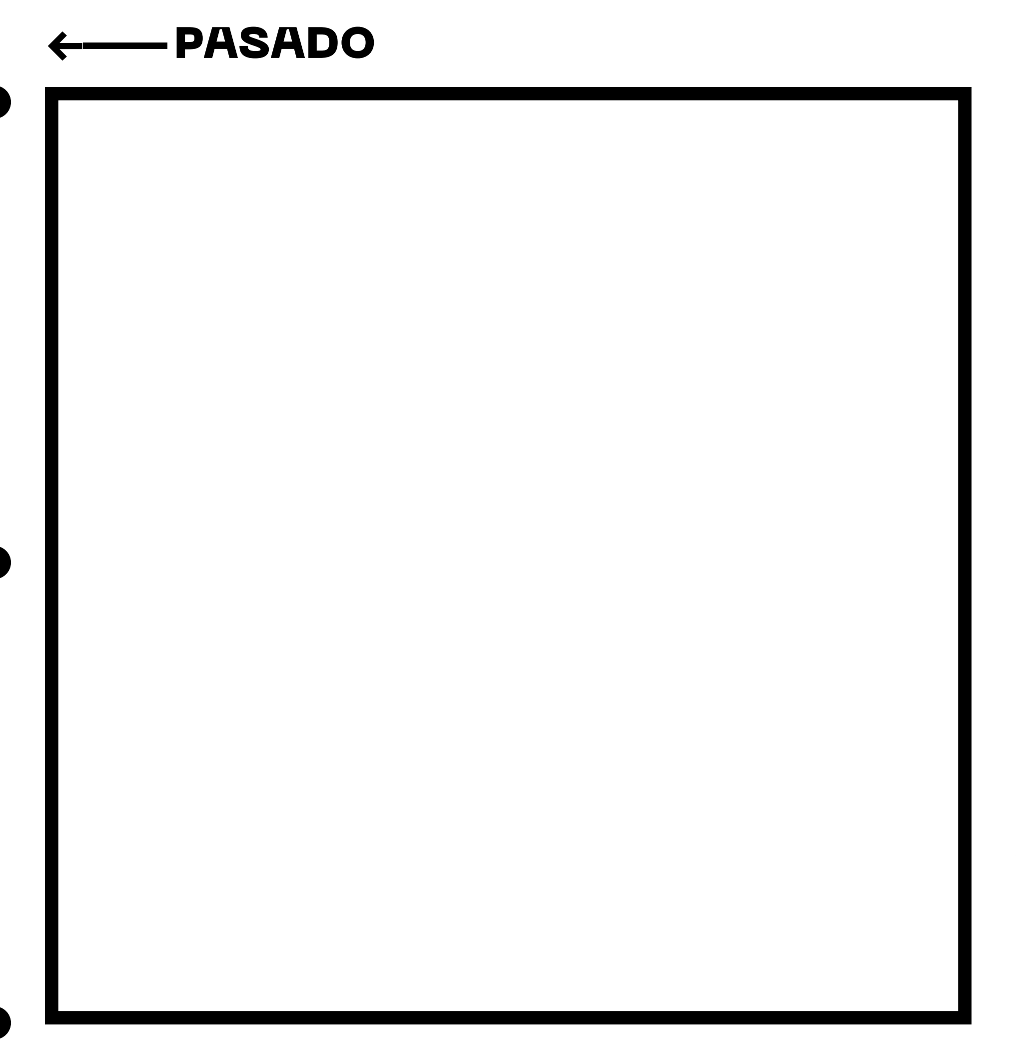
37 ⟶ El centro

L&P: Los humanos somos ecodependientes como especie e interdependientes como sociedad. Esto significa que necesitamos de la naturaleza para vivir (aire limpio, agua potable, alimentos frescos...) y de nuestros semejantes para crecer y desarrollarnos. Somos extremadamente vulnerables en la infancia y en la vejez y necesitamos ser alimentados, vestidos y educados para lograr nuestra autonomía como individuos. Sin embargo, nuestra sociedad está principalmente orientada a un mundo adulto de productividad, crecimiento y dinero sin pensar si es o no sostenible. Una de las lecturas de este periodo es que nos ha hecho detener esa producción y pararnos a pensar cómo y para qué vivimos y qué sería necesario cambiar para que esto no se repita de manera tan agresiva. ¿A qué partes de nuestra vida y manera de organizarnos crees que se les debería dar más importancia y poner en el centro de nuestra sociedad? ¿Qué podríamos hacer los ciudadanos para conseguirlo?

P&T: Diseña un folleto con las 5 principales medidas que crees que se podrían adoptar para que la vida de las personas ocupase un lugar más importante en nuestro sistema. Acompaña cada medida de un icono representativo.

N: ¿Has llegado al final de la historia? Lo primero, enhorabuena. Es el momento de reposar, saborear todo el viaje y pensar en lo vivido. ¿Crees que tu personaje ha cambiado o aprendido algo en todo este proceso? ¿Y tú creándolo?

⟵ PASADO

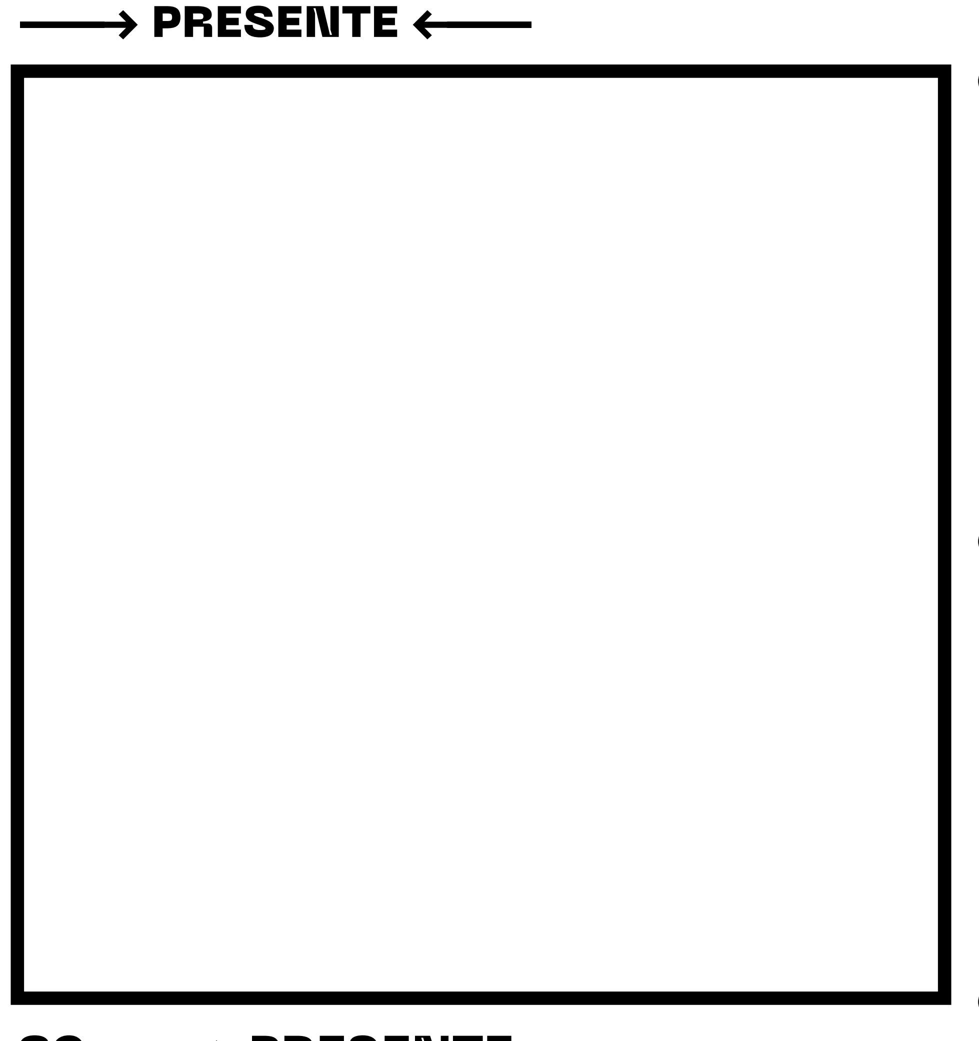


Los tres últimos puntos son tres reflexiones de formato y técnica libre como resumen final de este 40'zine. Esperamos que te hayas divertido creando y reflexionando sobre papel.

38 ⟶ PASADO

Estamos llegando al final. Si has seguido más o menos el orden propuesto llevarás más de un mes con este 40'zine a cuestas.

Con esa perspectiva del tiempo, ¿cómo resumirías lo que ha pasado en todo este tiempo?



39 → PRESENTE

Estamos escribiendo estas líneas a principios de abril, así que tú nos estás leyendo desde el futuro. ¿Qué es lo que está pasando ahora? ¿Qué es lo que ha cambiado desde que empezaste el cuaderno? ¿Has aprendido algo nuevo en el camino?

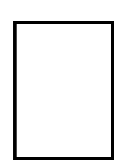
FUTURO ⟶

40 ⟶ FUTURO

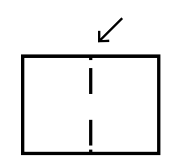
¿Cómo te imaginas tu vida después de esto? ¿Crees que cambiará o todo volverá a ser igual? ¿Qué crees que es importante que cambie y qué que se mantenga?

Plegado y montaje de este fanzine:

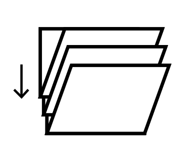
Si quieres imprimir y encuadernar tu propio 40'zine en casa solo tienes que seguir estos pasos:



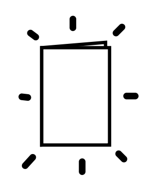
Imprime en blanco y negro a doble cara.



Comprueba que las páginas coinciden con las del PDF y dobla cada folio a la mitad.



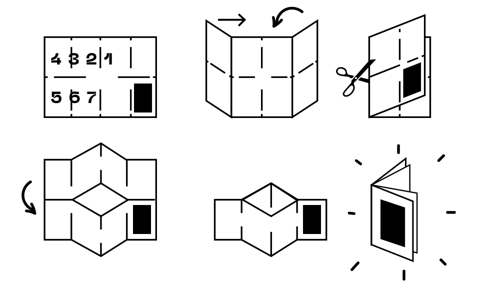
Monta una página sobre otra y comprueba el orden.



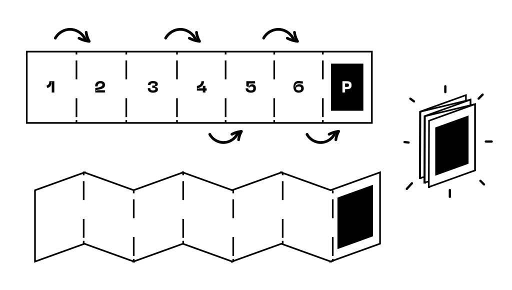
Grápalo... ¡Y a fanzinear!

Si quieres hacer tus propios fanzines, aquí van algunas ideas sencillas para montarlos:

Cuadernillo de 8 páginas sobre un DinA3 o DinA4



Acordeón de 7 páginas sobre un DinA3 o DinA4



Recursos y recomendaciones:

Además de los nombres citados a lo largo de la publicación y de recursos, cuentas y tutoriales online que seguramente conoceréis, muchos artistas han generado material similar a este durante la cuarentena que te invitamos a explorar:

Miguel Bustos
Ilustrador que ha creado el fanzine infantil autoimprimible y gratuito Make your own mag. Descargable en su web:
https://miguel-bustos.com/Make-your-own-mag

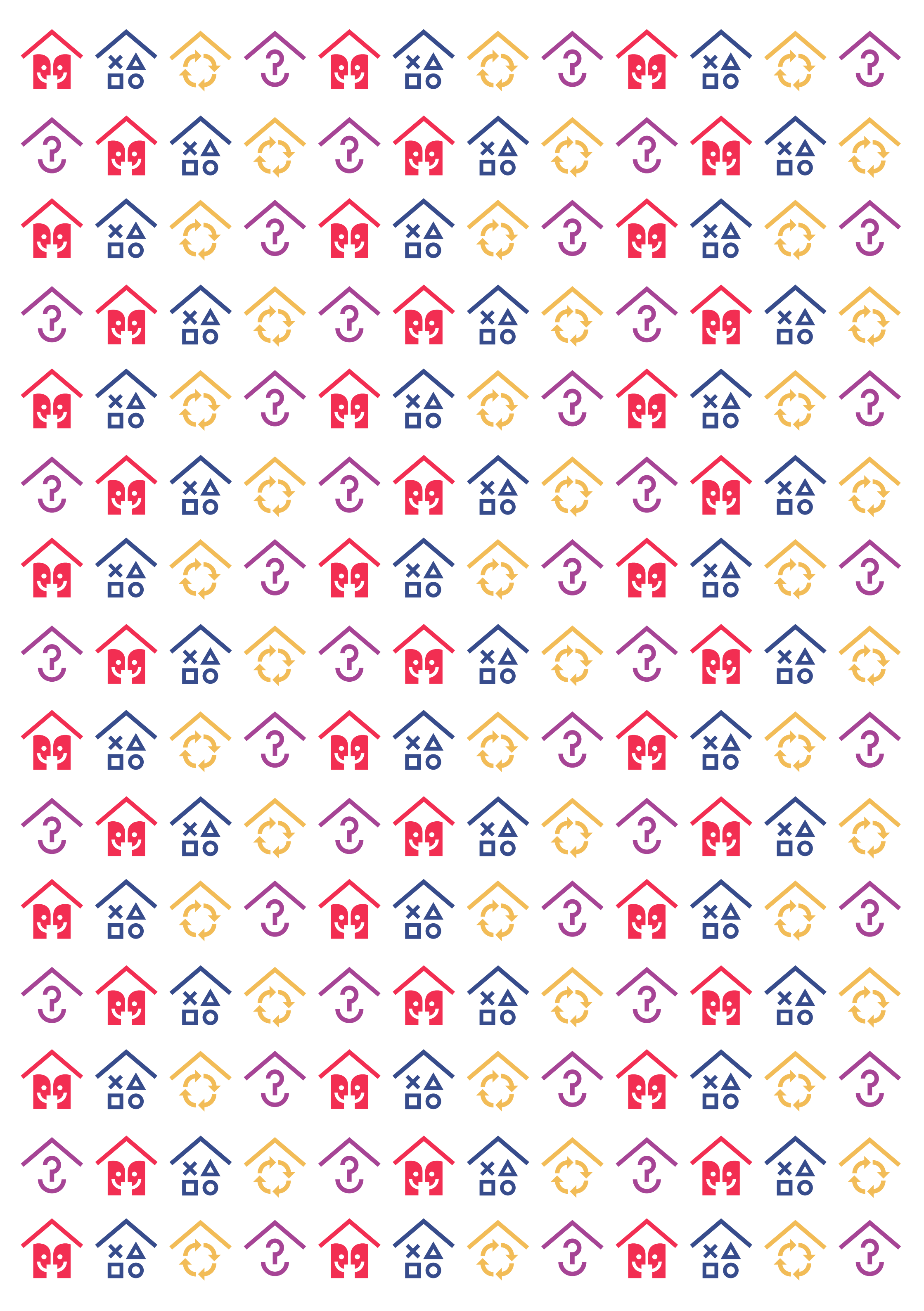
Domestika
Portal para creativos con cientos de cursos online de ilustración, diseño, lettering, fotografía y casi cualquier disciplina que puedas imaginar.
https://www.domestika.org/es/courses

eldiario.es – Cuentos infantiles sobre el COVID-19
Artículo con varios cuentos que diferentes creadores habían realizado para explicar el coronavirus y las medidas necesarias para contenerlo a los más pequeños de la casa.
https://www.eldiario.es/nidos/Cuentos-explicar-ninos-coronavirus-quedarse_0_1012099424.html

Edossaster
Pareja de youtubers especializados en animación estilo anime y kawaii. Su manual *Cómo contar historias y diseñar sus personajes* está disponible en formato digital:
https://www.anayamultimedia.es/libro.php?id=5938909

Julia Happymiaow
Ilustradora y educadora que ha creado un challenge diario de dibujo en su cuenta de Instagram bajo el hashtag #happymiaowdrawchallenge
https://www.instagram.com/happymiaow_ilustracion/

Puño
Ilustrador y educador con varios cursos online (de pago pero asumibles) para todas las edades y niveles.
http://www.kokekoko.com/



40'ZINE

